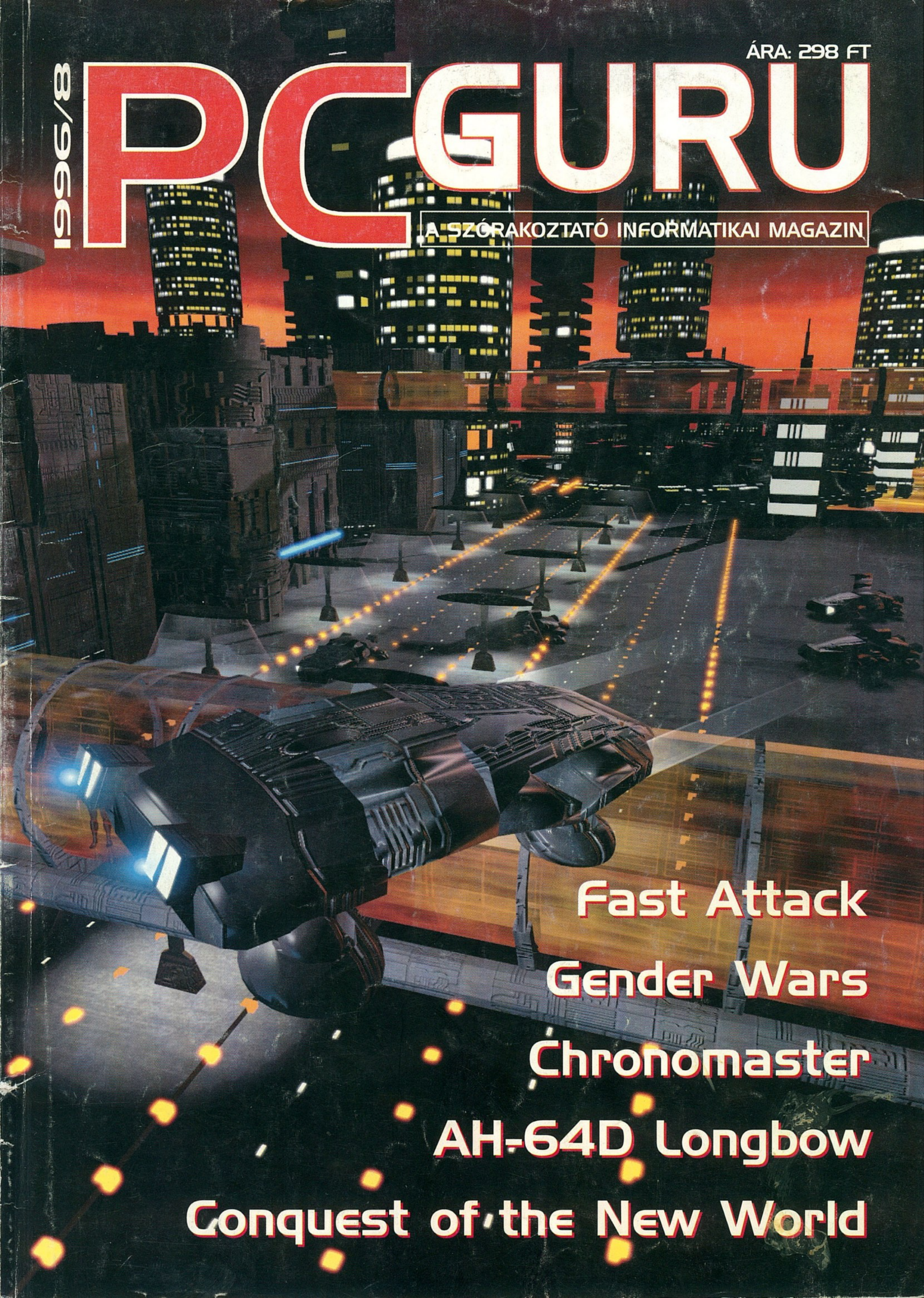
1996/8

ÁRA: 298 FT

PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN



Fast Attack

Gender Wars

Chronomaster

AH-64D Longbow

Conquest of the New World

PC GURU

A GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu

Kiadja az Új Guru Lapkiadó KFT
1157 Bp., Páskom park 30.
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor
Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Urbán Attila
Tördelő szerkesztő: Pércsi Mihály
Munkatárs: Harangozó Csongor

Megjelenik havonta
Ára 298 Ft

Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HI-HELÍR-nél (1900. Budapest, Lehel utca 10/a.) közvetlenül, vagy átutalással a HI-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó címén közvetlenül.
Előfizetési díj: ½ évre 1500 Ft, 1 évre 3000 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint számítástechnikai szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2a.
Tel.: 113-0114

Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT
ISSN 1217-6389

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Press,
1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2.
Felelős vezető:
Óvári László elnök-vezérigazgató

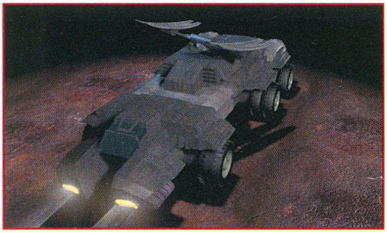
A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A szerkesztőség az újságban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelőséget.

INTRO

Last minute, ahogy az angol mondaná, azonban inkább csak nevezzük utolsó másodperceknek a nyár előtt. Ha eddig nem tűnt volna fel, akkor itt a nyár és persze itt van a nyári szünet is, mely van akinek jó (például a Lazának) és persze van akinek rossz (például nektek). Szükségünk van azért nekünk is egy kis pihenésre és egy jó kis GURU Táborra, hiszen hosszú volt az első félév, talán engedélyeztek egy kis pihit nekünk is.

Azonban mielőtt végleg beköszöntene a nyár, íme egy szokásos és persze remek PC GURU. Annak ellenére, hogy nyár van nem szenvedtünk hiányt újdonságokban és érdekességekben, így sikerült összeállítani egy nagyszerű számot.



Jól jár a hónapban mindenki, hiszen van itt remek szimulátor, stratégiai játék hegyek, kalandjáték, sportjáték, apróságok és persze rengeteg minden más. Külön fel szeretnénk hívni a figyelmet az Imperium Galactica bemutatóra.

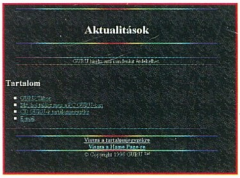
Következzen tehát a nyár és persze a felkészülés az őszre, nem kizárt dolog, hogy meglepjük az olvasókat némi újítással szeptembertől kezdve, azonban ez maradjon még titok.

Addig is, maradunk, mint mindig

a GURU Team

GURU HÍREK

Az e havi news inkább egy vegyes felvágotthoz fog hasonlítani, hiszen rengeteg témát fogunk érinteni.



1. GURU WWW – Miután Laza (és persze a Team) megerőltette magát, így lassacskán összeáll a Home Page-ünk. Ajánljuk mindenkinek, hogy ha lehetősége és persze pénztárcája engedi, akkor kukucskáljon rá a site-ra, nem fog csalódni. Találhattok itt mindenféle érdekességet, újdonságot és persze még egy csomó más dolgot. Ha teljessé válik a dolog, akkor igazán egyedi lesz. Mindenesetre a beépített számláló már egészen szép eredményt mutat, köszönjük mindenkinek az érdeklődést, és persze álljon itt még egyszer a cím, azoknak akik nem tudnák: www.datanet.hu/guru

2. CD GURU – Ugye nem felejtettétek el, hogy a nyaralás ellenére az augusztus a CD GURU hónapja lesz? Máris annyi újdonság gyűlt össze, hogy akár két CD-t is meg lehetne tölteni (nem is rossz ötlet, lehet hogy ez lesz?). Persze gondolunk azokra is, akik még nem tudták megrendelni a 96/4-es számot, így fellelhető még egy-két kósza példány a szerkesztőségben, rendeljétek meg nyugodtan.

3. A borító – Gondolom sokan fogják keresgélni a boltok polcain a címlapképként szereplő borítót, azonban most kivételesen nem erről van szó. Az Imperium Galactica stábja heveny unszolásunknak eleget téve, renderelt nekünk némi címlapképet, persze a játékhoz kapcsolódó objectekkel. Ezúton is szeretnénk megköszönni a remek bemutatót és persze a giga képet! Jöhetne már a játék. Nem igaz?

4. Tábor – Uraim és hölgyeim örömmel jelenthetjük, hogy a GURU fennállása óta a legnagyobb táborát tartja éppen ezekben a napokban a Balaton eléggé vizenyős vidékén. Akik ezeket a sorokat itt olvassák, azok örülhetnek, akik pedig otthon ülnek, azokat szeretettel várjuk jövőre.

5. Most már elég a news-ból, következzen tehát a nyaralás, hajrá!

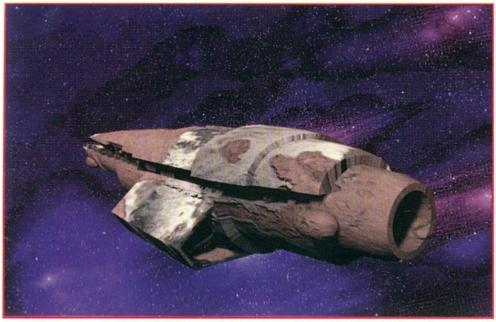
GURU Team

HÍREK

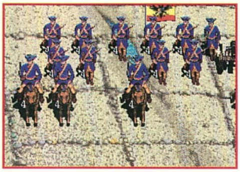
4 RAVAGE
4 DOWNED GOD
4 WILD RIDE
5 DEVO PRESENTS ADVENTURES OF THE SMART PATROL
5 ASTROROCK
5 CATFIGHT
5 ISLAND PERIL
6 NET: ZONE
6 STARCRAFT

JÁTÉKLEÍRÁSOK

7 AH-64D Longbow
12 Imperium Galactica



14 Gender Wars
18 EURO 96
20 Conquest of the New World



24 Klingon
26 Kickoff 96
28 Darkseed 2

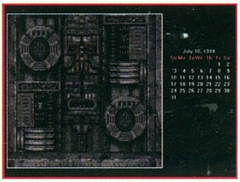
32 Chronomaster
38 Ismét Settlers II.
40 Fast Attack
46 Hoyle

APRÓSÁGOK

17 TOYSTORY
26 TRUCKOLOGY

TALLÓZÓ

54 míroMEDIA
55 Emese álma
58 Computer Books
59 Multimédia tallózó
60 Pixel újdonságok
61 Microsoft
62 Internet
64 S.O.S.



67 Internet
68 Assembly
69 PC Ovi
70 Tuning
72 Tesztlabor
74 MIDI sarok
76 LightWave

ÁLLANDÓ ROVATOK

SHAREWARE 50
CHEAT 75
LEVROV 78
APRÓHIRDETÉS 82

A HÓNAP JÁTÉKA

AH-64D LONGBOW

Méghozzá teljes harci díszben! Be kell vallanom, hogy az ultra-realisztikus fejlesztéseiről ismert Digital Integration tavaly év végén kiadott, azonos típuson alapuló programja tesztelését követően, valószínűleg hitetlenkedve fogadtam volna egy annál összességében tökéletesebb Apache szimulátor várható megjelenésének hírét. Továbbá a napjainkig érvényes gyakorlat tükrében az is meglehetősen valószínűtlennek tűnt, hogy egy cég csupán néhány hónap leforgása alatt két kiemelkedően színvonalas alkotással képviseltette magát ezen problematikus kategóriában. Azonban a legjelentősebb bizonytalansági tényezőt minden kétséget kizáróan a Dynamix hyper reklámozott, viszont szánalmas bukásnak minősíthető A-10 II jelentette. Ha a patinás Aces ... sorozat alkotóinak is csak ennyire futotta, miért várhatnánk többet a Jane's Combat Simulations második „kötetétől"?

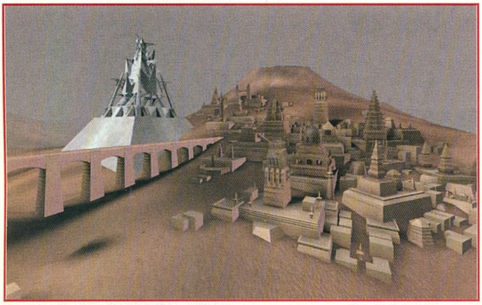
Ebben a történetben azonban kivételesen én voltam a hitetlen, hiszen ekkora tévedést negyedik barátnőm óta nem tudhattam

magaménak. Hiszen ahogyan azt talán már a brutalitásában is briliáns kezdeti képsorok inspirálta bevezetőm sejtetni engedte, valóban a remekmű kategóriát súroló alkotás iker korongjait helyezhetjük CD olvasónk tálcájára.

Mielőtt azonban a gondolatot tett követné, szeretném felhívni minden leendő Apache pilóta figyelmét a PC Guru „96/1" számában publikált írásomra, mely – az azonos témából fakadóan – talán kiegészítheti az Apache-csal kapcsolatos ismereteket.

RAVAGE

Egy szupertitkos amerikai kormányprogram keretén belül néhány kutatónak sikerült kaput nyitni más dimenziókba, de sajnos a dolog pozitív vonatkozásai mellett „beúszott" a képbe egy eddig ismeretlen, ellenséges faj is. A Necron-okat természetesen a békés kapcsolatteremtés helyett inkább az emberiség totális, kivételek nélküli eliminálása érdekli, így aztán mint egy kisebb ellenálló sejt utolsó túlélője, a mi feladatunk lesz a betolakodók megfékezése. Nos, a kerettörténet - mint az már az előbbiekből is kiderülhetett – rendkívül „eredeti", de az is igaz persze, hogy egy „mindenki egy ellen" stílusú akciójátékhoz valóban nehéz értelmes sztorit kreálni. A program csak Win95 alatt fog futni, és a játékosok elméletileg bármilyen sorrendben teljesíthetik az egyes pályákat. Ez utóbbi tulajdonság mint „pozitívum" szerepelt az ismertetőben, a fejlesztők elképzelése szerint ugyanis így elkerülhetjük a túlzott linearitást és monotonítást. Hát, biztos igazuk van... Várható megjelenés: 96 október

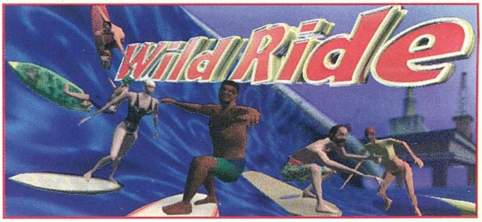


DROWNED GOD

Manapság sajnos ritkán találkozhattunk igazán ötletes kalandjátékkal (tisztelet a kivételnek), így kiindulva az alapsztoriból, a Drowned God határozottan kellemes színfoltnak ígérkezik. Hivatalos megfogalmazás szerint „Role-Playing Adventure"-re számíthatunk, de a látottak alapján szerintem inkább egy „mezei" trace-elt grafikájú kalandjáték lesz a dologból. A történet szerint idegen világok képviselői már több, mint 50.000 éve látogatják Földünket, ráadásul nem kis mértékben történelmünkbe is beleszóltak. Olyan meghatározó események kapcsolódnak hozzájuk, mint például a kerék feltalálása, nagy hódítók felemelkedése és bukása, vagy éppen Kennedy elnök meggyilkolása. Világméretű összeesküvésről van tehát szó, melynek tényleges feltárása már a játékos feladata lesz. Különböző korokban mászkálva „információmorzsákat" kell gyűjtögetnünk, hogy a játék végén megismerhessük az emberiség eredetének „igazi" történetét. A program várhatóan csak Windows-os környezetben lesz hajlandó működni. Várható megjelenés: 96 tél

WILD RIDE

Az az érzésem, a magyarországi viszonyok nem igazán kedveznek a méltán népszerűvé vált californiai eredetű sportnak, a hullámlovaglásnak. Nem mintha nem láttam volna már néhány vállalkozó kedvű mohikánt a Balaton partján, kik az alig egy méteres hullámok hátán próbálták bemutatni gyengécske tudományukat, de ez a környező kempingek hölgytagjainak elkápráztatásán kívül aligha volt hullámlovagláshoz hasonlítható. Én személy szerint megmaradok a dolog vitorlás változatánál, de bármily meglepő is a dolog, Amerikában még mindig az előbbi verzió a népszerűbb (annak ellenére, hogy a cápák elől vitorlával határozottan könnyebb elmenekülni...). Az sem véletlen tehát, hogy előbb utóbb valaki rácsapott az ötletre (jelen esetben az Atlantean Interactive), és így nemsokára el is készül az első „hullámlovas szimulátor". Választhatunk magunknak trace-elt versenyzőt és deszkát, hogy aztán a különböző versenyeken bebizonyíthassuk rátermettségünket. A program előreláthatólag csak Win95 alatt fog futni. Várható megjelenés: szeptember



DEVO PRESENTS ADVENTURES OF THE SMART PATROL

Most egy idézet következik minden különösebb kommentár nélkül: „A Smart Patrol valójában egy fiatal, zenei indíttatású lázadó csoport, melynek az a feladata, hogy életben tartsa DEVO memóriáját a gonosz „mega-korporét" erőivel szemben.

A játékos feladata, hogy segítsen a Smart Patrol tagjainak megmenteni Spudland földjét a borzasztó Osso Bucco Myelitis vírustól.

A program teljesítéséhez a játékosnak le kell győznie a gonosz Rod Rooter-t, hogy megtalálhassa a misztikus szörnyeteget, Turkey Monkey-t, az egyetlen gyógyszer forrását." Csak miheztartás végett, ez egy kalandjáték lesz, valamikor a nyár végén...

ISLAND PERIL

Sajnos nem tudom másképpen kezdeni az Island Peril bemutatását, mint hogy „egy újabb Doom klón". Igaz, a programban sztori gyanánt fellelhetünk némi Full Motion Video-t is a fontosabb események bemutatására, de manapság ez már édeskevés az igazi sikerhez. A történet egy bizonyos Lorgina szigeten játszódik, egy nagyon gonosz maffiózó erődítményében és az azt körülvevő területeken. A magát egyszerűen csak „Evil Boss"-nak tituláló versenyő 7 évet húzott le börtönben az őt bekasztnizó Dick Danger jóvoltából, és most egyetlen célja, hogy bosszút álljon a rendkívül kemény magánnyomozón, Dick-en. A dolgokat csak bonyolítja, hogy a rossz bácsi a szigetén tart fogva egy Samantha Smith névre hallgató, rendkívül szimpatikus, bikinis hölgyet is, akinek természetesen Dick az egyetlen reménysége a szabadulásra. A körítés tehát ennél eredetibb már nem is nagyon lehetne, de manapság ugyebár nehéz újat alkotni (érdekes, a Bullfrog-nak valahogy mindig sikerül...). Az akciórész is a szokásos, azaz menni kell és lőni. A többit majd ősszel meglátjuk...

ASTROROCK

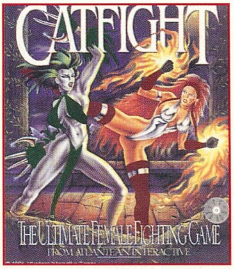
Ki hitte volna, hogy a néhai Spectrumos Planetoids-ra egykoron még emlékezni fognak, és most tessék, egyre másra jelennek meg az ugyanarra a kaptafára épülő programok. Itt van mindjárt a Super Stardust vagy a Star Control éppen aktuális része, és hamarosan újabb remekművel bővül a sor az Astrorock személyében.

A dátum 9999, és az ezredfordulót (pontosabban tízezredfordulót) gonosz idegenek zavarták meg, akik ráadásul még mutánsok is. Ezt persze Zed Nepher nem hagyhatja ennyiben és így szép módszeresen nekilát az idegenek kiirtásának. Kábé ennyi a történet, de egy ilyen jellegű akciójátékhoz nem is nagyon kell más. A cél tehát aszteroidák és űrhajók lelövöldözése a szokásos „egyik oldalon kimegyek-másik oldalon bejövök" stílusban.

A grafika határozottan kellemes (SVGA), különösen a látványos robbanásokra figyeltek oda a fejlesztők.

Várható megjelenés: 96 ősz

CATFIGHT



Verekedős programokból ugyan már jópárral találkozhattunk, de olyan, melyben csak hölgyek szerepeltek, még valóban nem volt. A Catfight című játékban kilenc határozott kiállású – és nem utolsó sorban lenge öltözetű -leányzó közül választhatjuk ki a számunkra legszimpatikusabbat, hogy aztán „boxolhassunk" egyet barátunkkal vagy barátnőnkkel (jelen esetben ez utóbbi sem kizárt).

Akárcsak a Mortal Kombat-ban, a karaktereket tényleges modellekről digitalizálták, így a mozgás a lehető legjobban fog hasonlítani a valóságoshoz (leszámítva persze a különböző speciális mozdulatokat és „kombókat").

Természetesen minden egyes szereplőt önálló személyiséggel és speciális képességekkel ruháztak fel, így van aki démont tud majd idézni, és van aki egy rakás ninja trükköt ismer.

A harc 2D-ben zajlik, így nem kell félni, hogy a „virtuális-hyper-szuper" nézőpontok miatt csak erőművön lesz megfelelő a program sebessége.

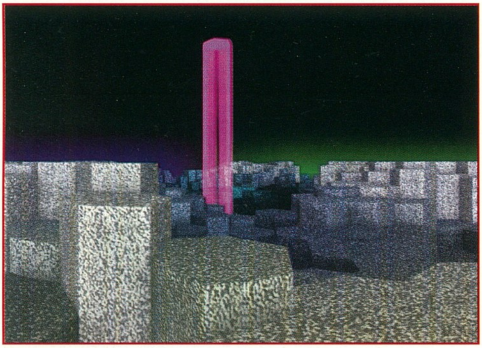
Várható megjelenés: nyár vége

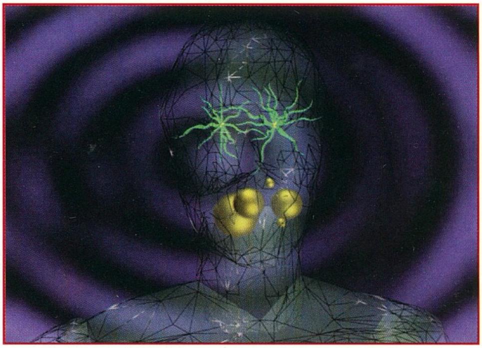
NET: ZONE

Nagyon érdekes nyomonkövetni, ahogy a különböző programfejlesztő társaságok egyre újabb és újabb kategóriákat kreálnak készülő játékaiknak, ezzel is megerősítve azok egyediségét, pontosabban eredetiségét.

A Net: Zone például a „Cybertechno Fantasy Adventure" besorolást kapta, ami valóban nagyon jól hangzik, de valljuk be őszintén, ez a meghatározás is csak egy jövőben játszódó kalandjátékot takar. A Gametek jóvoltából megjelenő program egy hatalmas számítógépes hálózatban játszódik, ahol is a mi feladatunk lesz elveszett apánk felkutatása.

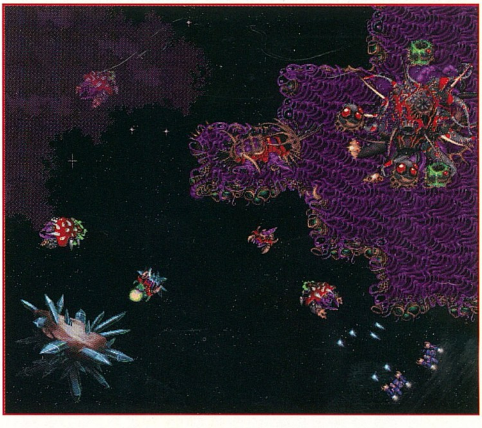
Ő vol az, aki az ominózus hálózatot kifejlesztette, a probléma csak az, hogy a rendszer egy picit túl jól sikerült. A dolog persze azért nem ilyen egyszerű, szokás szerint egy grandiózus összeesküvés is megbúvik a háttérben, így aztán igencsak össze kell majd kapni magunkat, ha túl akarjuk élni ezt a nem mindennapi kalandot! A grafika nem rossz (nagyfelbontás, full renderelt), de hogy maga a játék milyen lesz, az majd csak ősszel fog kiderülni.

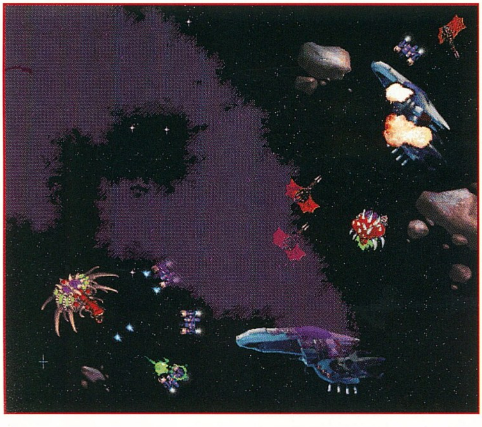




STARCRAFT

Nem igazán tudok újdonsággal szolgálni a Starcraft-ot illetően, de néhány kép erejéig mindenképpen szeretnék visszatérni a sokak által nagyon várt űrstratégiához. Az E3 cikkből – ki tudja miért – amúgy is kimaradtak ezek a képek, de sebaj, legalább most bepótoltuk ezt a hiányosságot.





Del

AH-64D Longbow

„A" helikopter-szimulátor

ELEKTRONIK ARTS
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, VGA/SVGA, 8MB RAM, 36MB HD, MOUSE, JOYSTICK
Ismertebb hangkártyák

Mintha csak a természet íly módon kívánta volna érvényesíteni bosszúját. Váratlanul, a megszokottnál jóval korábban köszöntött be a tél. Az első kiadós havazást követően pedig Lvov a föld talán legszürkébb városává változott. A levegőben gomolygó, hatalmas dízel motorok okádta kékes-fekete füstfelhő azon nyomban undorító koromréteggel gyalázta meg a szűz hótakaró csillámló fehérségét, míg sugárutakat szegélyező masszív hótorlaszok sáncai kígyózó lövészárkok egybefüggő rendszerévé alakították a járdákat. Aztán a havazás véget ért és a hókupacok egyre mocskosabban éktelenkedtek az elhanyagolt – egy letűnt korszak építészetének utolsó maradványait képviselő –, omladozó háztömbök között. Az egykoron hivataloknak otthont adó büszke épületek most leginkább minden méltóságuktól megfosztott öregasszonyokra hasonlítottak, amint sorsukra hagyatván várták az elmúlást a kommunizmus alkonyának vasbeton kockaházai között. Azonban az utóbbiakkal ellentétben, ők láthattak szebb időket, hiszen még akkor épültek, mikor a várost Lemberg-ként, a Monarchiához tartozó Galícia szíveként ismerte a világ.

Ezen a télen, a zsúfolt villamosok nyomasztó csendjében végleg úgy tűnt, hogy az életöröm legutolsó cseppje is eltávozott az emberekből. A lvov-i nők és férfiak elcsigázott katonák módjára lépdeltek a pattogzó festésű, zárt kapuk és régmúlt eseményeket hirdető, félig leszakított plakátok előtt. Már nem riadtak fel az éjszakai konvojok tompa dübörgésétől és megszokták a kockaköveken csúszkáló lánctalpak csikorgását is. A járőröző BRDM-ekkel együtt lassan a hétköznapok elmaradhatatlan kellékeivé váltak a tereptarka egyenruhák, a különféle szórakozóhelyek pedig kezdtek alkalmazkodni az olcsó örömöket keresők igényeihez. Enyhülésről azonban aligha eshetett szó, hiszen az októberi orosz bevonulás pillanatai kitörölhetetlen barázdákat vájtak „Kis-Oroszország" lakossága szívében.

A tányérsapkások türelmetlen várakozás ellenére csak április közepén, gyakorlatozásról visszatérő kiskatonák egy csoportja kezeiben virító, hirtelenjében szedett csokrok formájában adta közeledte első jelét a galíciai tavasz. Majd a déli szellők langyos fuvallatai is átverekedték magukat a Kárpátok vonulatain, hogy maguk is meggyőződhessenek a nyugati területeken álcahálók tengere alatt gyülekező páncélos dandárokról szóló mendemondákról. Érkezésüket mesterien időzítették.

Elsőként oszlathatták el a határ ukrajnai oldalán felsorakozó So-122-es ütegek sokaságának égbenyúló, gonosz fekete ujjait. Tapasztalhatták miként degradálódtak egyszerű tereptárgyakká az imént még

újdonsült köntösükben csodálatot keltő domboldalak és hogyan váltak a harckocsik esküdt ellenfeleivé a zöldellő sövényekkel szegélyezett utak. Exkluzív páholyból szemlélhették az elit páncélos ékek villámgyors áttörését a kétségbeesetten megerősített lengyel védelmi vonalakon, kockázat nélkül szegődhettek a Krakkó felé száguldó

előőrsök nyomába és döbbenettel tapasztalhatták minő hirtelenséggel változhattak mozdulatlan, égő koporsókká a röpke pillanatokkal ezelőtt még az égboltot élénken pásztázó légvédelmi járművek.

Akaratuk ellenére néma krónikásai lettek számtalan villámgyors ellencsapásnak. Tehetetlenül követhették a ligetek és vízmosások takarásában vészjóslóan közeledő, agresszív, szürkés-zöld árnyakat, melyek a nagy síkságokat egykoron uraló névrokonaik hagyományaihoz hűen a legváratlanabb pontokon rontottak ellenfeleikre. Gyorsan és könyörtelenül végeztek a betolakodókkal, hiszen a bátrak dárdáit lézer önrávezetésű rakétákra, a puskagolyókat 30mm-es gránátokra cserélték. A telepesek égő ekhós szekerei helyett pedig a lövegtornyaikat egy kisebb vulkán erejével levegőbe röpítő harckocsik jelezték a barbár pusztítást.

A nemrég még tavaszi meleggel érkező szellők pedig akaratlanul is szárnyaikra kapták a lőporfüst, a lángoló dízelolaj és égő hús édeskésen orrfacsaró bűzét.

ISMÉT SZÍNEN AZ APACHE

Méghozzá teljes harci díszben! Be kell vallanom, hogy az ultra-realisztikus fejlesztéseiről ismert Digital Integration tavaly év végén kiadott, azonos típuson alapuló programja tesztelését követően, valószínűleg hitetlenkedve fogadtam volna egy annál összességében tökéletesebb Apache szimulátor várható megjelenésének hírét. Továbbá a napjainkig érvényes gyakorlat tükrében az is meglehetősen valószínűtlennek tűnt, hogy egy cég csupán néhány hónap leforgása alatt két kiemelkedően színvonalas alkotással képviseltette magát ezen problematikus kategóriában. Azonban a legjelentősebb bizonytalansági tényezőt minden kétséget kizáróan a Dynamix hyper reklámozott, viszont szánalmas bukásnak minősíthető A-10 II jelentette. Ha a patinás **Aces** ... sorozat alkotóinak is csak ennyire futotta, miért várhatnánk többet a **Jane's Combat Simulations** második „kötetétől"?

Ebben a történetben azonban kivételesen én voltam a hitetlen, hiszen ekkora tévedést negyedik barátnőm óta nem tudhattam magaménak. Hiszen ahogyan azt talán már a brutalitásában is briliáns kezdeti képsorok inspirálta bevezetőm sejtetni engedte, valóban a remekmű kategóriát súroló alkotás iker korongjait helyezhetjük CD olvasónk tálcájára.

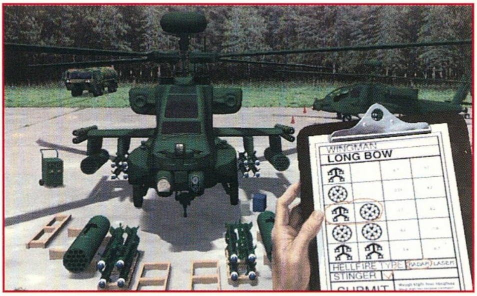
Mielőtt azonban a gondolatot tett követné, szeretném felhívni minden leendő Apache pilóta figyelmét a PC Guru „96/1" számában publikált írásomra, mely – az azonos témából

fakadóan – talán kiegészítheti az Apache-csal kapcsolatos ismereteket.

Most pedig ...

IRÁNY ARIZONA

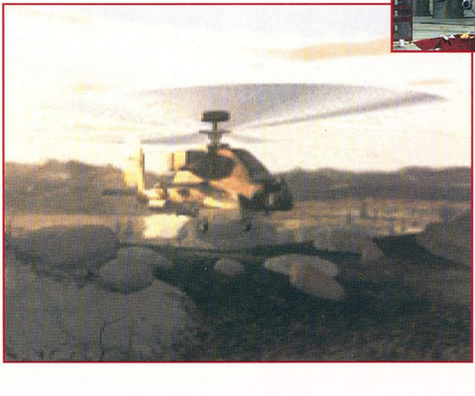
Pontosabban Mesa várostól 26 km-re, keleti irányban fekvő Williams támaszpont, mely egyben az USAF



legnagyobb alapfokú kiképző központja és nevét Charles Williams hadnagyról, egy 1927 július 6-án Hawaii-on, a De Russy erőd mellett lezuhant bombázópilótáról kapta. Eme tradíciónak tudható be, hogy nem született még olyan épeszű pilóta, kinek vágya lenne felkerülni valamely prominens reptér bejárata előtt díszelgő kőtáblára.

Statisztikai adatok szerint az Army átképzésre érkezett „chopper" pilótáinak túlnyomó többsége a bejelentkezést követően (Select Pilot) azonnal a felszállópálya (Instant Action) felé veszi az irányt, ahol nem kis csalódottsággal tapasztalják, hogy csupán egy arcade színvonalú – unlimited all – környezetben mérhetik össze képességeiket az általában orosz fegyverekkel hadakozó ellenféllel. Mivel az elért eredményeik sem jelennek meg szolgálati kartonjaikon, előbb utóbb úgyis jelentkezni fognak az oktatási központban – (Tutorial/Training). Ebben az épületben kapott helyet azon videó terem (View films), ahol a négy, AH-64-gyel kapcsolatos – Discovery Channel színvonalú – ismeretterjesztő filmet tartalmazó kazetta megtekintése mellett, beléphetünk a Jane's archívumba és a Scrapbook felütésével lehetőség nyílik a hadművelet egyes fázisait összekötő animációk ismételt megtekintésére is.

Az izgalmas képkockák keltette vérengző hangulatban evidens, hogy legszívesebben mindenki nekilátna valamely aktuális diktátor csapatai aprításához, azonban a türelem a katonai repülésben is értékes erény. Már csak a nem mindennapi élmény érdekében is érdemes egyszer részt



venni az átképzés hat fázisának mindegyikén, hiszen amint az oktató baritonja lépésről lépésre sulykolja belénk a helikopter irányításának legfontosabb mozzanatait, komoly külvilági beavatkozásnak kell történnie ahhoz, hogy kiszakadjunk a szituáció varázsából. Ennél közelebb ritkán kerülhet egyszerű földi halandó a katonai repülés világához és a praktikus vonzat sem marad el, hiszen már az első éles bevetés során eltekinthetünk a gépkönyv & billentyűzetkártya kétségbeesett lapozgatásától.

Azonban a lengyelországi hadművelet (Campaign Missions) veszedelmein csakis kellő taktikai rutin megszerzése árán lehet felülkerekedni, melynek elsődleges forrását az egymástól független bevetések (Single Missions) biztosítják. Több mint 200 véletlenszerűen generált misszió teljesítésére nyílik lehetőség, trópusi, sivatag, ill. kontinentális környezetben, éjszakai, szürkületi és nappali látásviszonyok között. Kimagasló teljesítmény esetén pedig hamarosan orosz tábornokokat megszégyenítő kitüntetés kollekció díszeleghet zubbonyunk bal oldalán.

Ahogy mindannyiunk életének megvannak saját kis hősei, nincs ez másképp a helikoptereseknél sem. Nagy tisztelet övezi a Just Cause és a Desert Storm hadműveletek veteránjainak hőstetteit (Historical Museum) és sok pilóta számára különleges kihívást jelent a nevezetes küldetésben való eredményes részvétel. Főleg ha azt a történelmi valószerűség érdekében az Apache A, Longbow lokátor nélküli változatával kell repülni. És ők bizony tudnak valamit! Valóban kegyetlenül kielégítő érzés a 12 történelmi küldetés bármelyikének – expert beállítások melletti – sikeres teljesítése. Csak próbálkoznunk kell! Egyszer majd csak sikerül.

eltekinthetünk a hangos kifogásoktól. Már csak azért is, mivel az AI vezérelte sasszemű „utasunk", utasításainknak megfelelően villámgyorsan jelenti minden körzetünkben feltűnő célpont helyzetét (Spotting only) és ha a szükség úgy kívánja, mesterien manipulálja az aktív ill. passzív védelmi rendszereket is (Countermeasure & Spotting).

I: Aktív IR zavarás be/ki

J: ECM be/ki

C: Dipól fólia

Del: ASE felbontás beállítása

Shift A: Automatikus ASE megjelenítés veszély esetén

Pilótaként, már az első repülés alkalmával értékelni fogjuk az upgrade-elt iker MFD-s „MANPoweRINTegration" pilótafülke (feltételezem senki sem kíván már „elavult" AH-64 A-val repülni) lehetőségeit, mely a többi jellegzetes Apache különlegességgel, az PNVS infra szemüveggel (P), a TADS-szal valamint a sisakba integrált IHADSS-szel kombinálva veszedelmes vadásszá varázsolja a helikoptert. Bár mindhárom működése triviális, nem árt megismerkedni az utóbbi lebegésnél (Shift+5), rejtőzködésből való kiemelkedésnél (Shift+6), felszállásnál (Shift+7) valamint cirkálásnál (Shift+8) használatos üzemmódjaival sem. Bár szinte biztos, hogy a sisakrostélyra kivetített adathalmaz közül a rádió-magasságmérő számjegyeit fogjuk legtöbbször figyelmünkkel kitüntetni.

W: Nav. pont kiválasztás

A: Robotpilóta

< , > : MFD beállítás

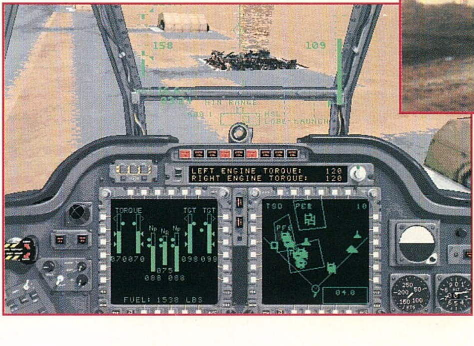
Érdekes új funkció a Force Trim (Shift+C), mely aktiválását követően a joy folyamatos előre nyomása nélkül biztosítja a folyamatos repülést. A Digitális Auto-Stabilizációs rendszer (DASE) pedig nemcsak a nagy sebességű fordulóknál fellépő farok kifordulást korrigálja (Shift+D), de fontos szerephez jut a kívánt lebegési magasság tartásában is (H).

Végezetül nem árt tisztában lenni a jobb felső sarokban jelzett, négy ún. „Master" móddal sem, melyek beállítástól függően a pontos navigációhoz (Shift+1), célzott- (Shift+2), ill. cél nélküli Hellfire indításhoz (Shift+3) valamint légiharchoz (Shift+4) nélkülözhetetlen adatokat varázsolják szemünk elé.

A HELLFIRE első éles bevetésére a panamai Just Cause hadművelet során került sor, ahol mindössze 7 darabot indítottak páncélozott járművek, valamint a Panamai Védelmi Erők főhadiszállása ellen.

HOVÁ TŰNTÉL CP/G ?

Bár a jelentéseidet érthetően veszem, sem téged, sem a műszereidet nem látom. A DI szimulátorral ellentétben ugyanis ezen feldolgozásban nincs lehetőség a fedélzeti lövész avagy Co-pilot/Gunner szerepének átvállalására. Valójában ez a program egyetlen olyan pontja mely lényeges eltávolodást jelent a valóságtól, de hátrányát csakis Network bevetések repülése esetén tapasztalhatnánk. Azonban a Longbow nem támogat semmilyen több személyes üzemmódot, így akár



HA A RÉZBŐRŰEK IS ...

Rendelkeztek volna néhány AH-64 D alakulat nem túlzottan változatos, ámbár felettébb pusztító arzenáljával, bizonyára nem csak a Little Big Horn-i csatában diadalmaskodtak volna Ülő Bika sziú harcosai.

Míg a Hellfire és a lovashadsereg párharcának végeredményét sohasem tudhatjuk meg, ahhoz viszont elegendő néhány rakétaindítás, hogy belássuk: a Longbow lokátorral kompatíbilis AGM-114K – Hellfire II – lényegesen hatékonyabb lézeres B/C testvérénél. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint az 5.5 km-ről (max. TADS érzékelési hatótávolság) 7.9 km-re növekedett hatékony lőtávolság.

Ennek ismeretében pedig még inkább elavultnak tűnnek az FFAR blokkok, melyeknek nemcsak pusztító erejük hagy kívánnivalót, de pontosságukkal is adódhatnak gondok és a célzott indításuknál szükséges felemelkedés még a gépet is veszélybe sodorhatja. Ezen szárnyas csodák a modern harcterek páncélosain még sorozatos indítás

esetén (S) sem okoznak nagyobb sérülést néhány otromba karcolásnál. Talán éppen ezért nincs olyan őrült pilóta, aki felcserélné 8 Hellfire II-ét 38 db rakétára. (Szerencsére az AGM-114 készletek még a hadművelet alatt sem esnek korlátozás alá, így nincs szükség kompromisszumokra sem.)

Mindamellett elszomorító, hogy a Chain Gun gránátjai teljességgel hatástalanok a T- széria páncélvédelme ellen (hatalmas a kísértés a Realistic Weapon Damage kiiktatására!) és hiányolom a lokátorok lenyomására kiváló **AGM-122 Sidearm**-okat is az estenként csak a indítósíneket foglaló Stingerek helyett.

A CÉLZÁS MŰVÉSZETE

De bizony hiába püfölték volna Szilaj Ló ogalalla sziúi a legmodernebb **Hellfire II** indítókonzolját, ha analfabéta lévén nem tudták értelmezni az alábbi üzenetek jelentését.

T: Célpont befogás

ARM?: Élesítse a fegyverrendszert.
SKR LIMIT: A célpont a keresőfej látóterén kívül esik.
LOS INVALID: A célpont takarásban van.
INVALID TYPE: A kiválasztott fegyver nem alkalmas a célpont elpusztítására.
INVALID MODE: *Hellfire B/C* kilövése *FCR* módban, ill. *Hellfire* II indítási kísérlete sérült lokátor esetén.

Azonban nem kell múlt századi indiánnak lenni ahhoz, hogy hibákat kövesünk el. Jómagam is csak többszöri, szánalmasan kudarcba fulladó **Hellfire II** sorozat-indítást követően figyeltem fel a sisakrostély bal alsó peremén vibráló feliratra, mely végre felvilágosított arról, hogy rakétáimat **TADS** vezérléssel próbáltam célba juttatni.

Tudni illik a tűzvezető lokátorral **(FCR)** ellentétben, az optikai célzóberendezés kizárólag az aktuális célpont követésére alkalmas, ami újabb kudót jelent a Longbow számára.

Már csak azért is, hiszen immár nemcsak az eddig alkalmazott – esetenként kellően rizikós – célbefogást követő indítás (Lock-On-Before-Launch) az egyetlen alternatíva.

Bár elméletileg a **TADS** is képes volt a rakéta indítását követően kijelölt (Lock-On-After-Launch) célpontra való rávezetésre, ez a gyakorlatban ritkán hozta meg a várt eredmény. Nem úgy mint most. Annak ellenére, hogy a találati pontosság itt is egyenesen arányosságban nő a cél követésének idejével, megfontolt támadás esetén szinte biztos a siker.

Ins: LOBL / LOAL beállítás
Home: TADS / FCR átkapcsolás
Pg Up: L-L / L-F lokátor üzemmód
Pg Dn: Lokátor felbontás beállítás

Maximális pusztítást azonban egy – az **FCR** biztosította – új módszerrel, az ún. kiemelt támadási körzetek (**Priority Fire Zone**) kijelölésével érhetünk el. A **TSD** módban üzemelő MFD-n kijelölt területre (**egér+bal gomb**) – azonos számú, ill. annál több célpont esetén – akár teljes **Hellfire II** kiosztásunkat kilőhetjük és szinte biztosak lehetünk a **100%** találati arányban! A **PFZ**-k tetszőlegesen alakíthatók, váltogathatók (**Q**) és felszámolhatók (**bal+jobb gomb**).

Non plus ultra-ként pedig a DI szimulátorában esetenként elmarasztalást eredményező célpont azonosítási nehézségekkel sem kell tovább küzdeni. Míg a D alváltozatnál a műszerfal tetején található keskeny displayről (**U**) olvasható le a befogott célpont hovatartozása, addig a kissé elavult A-kon az egyetlen MFD, TADS üzemmódjában kerül feltüntetésre a lényeges információ.

FEGYVERTÁRSAK

Bizony nehéz nyomasztóbb érzést találni az ellenséges területetek feletti magányos repülésnél. Sajnos általában csak az efféle pillanatokban érezzük át igazán a tőlünk öt órában lazán cirkáló kísérőnk fontosságát. Egy azonban bizonyos, legyen bárki is, neki mindenképpen hálával tartozunk. Bár bevetéseinkre azonos feladattokkal indulunk, nem hajtja hiú becsvágy és nem próbálkozik átlátszó kifogásokkal, mint azok a nyamvadt MRLS tüzérek (Ctrl+1). Ellenkezőleg! Köteléke vezérgépét anyatigrisként védi míg másként nem rendelkezünk és egy szamuráj fanatizmusával – gyakran saját végzetének tudatában – kísérli meg legvadabb

utasításaink teljesítését is. Bezzeg az elpuhult A-10 pilótákat (Ctrl+2) pedig már egy ZSU-23/4-tól is a frász kerülgeti. Persze ha egyáltalán tudnak időt szakítani ránk!

Néha úgy érzem az efféle fickók legfeljebb naiv kislányok, gyorsan szertefoszló romantikus álmaiban léteznek, hiszen ellenvetés nélkül adják fel fegyvereiket saját céljainkra és rezignáltan, a háttérből figyelik amint érdemeikért is mi aratjuk le a babérokat. Ezek tudatában talán már érthető, miért nézzük el neki azt, hogy a PFZ-ban sem képes Hellfire sorozat-indításra. Nem egyszer köszönhettük nekik életünk, tehát ha csak egy mód van rá, ne áldozzuk fel őket személyes ambíciónk oltárán.

Rádió üzenetek

Ctrl+3: Támadd az én célpontom
Ctrl+4: Passzold át a célpontjaid.
Ctrl+5: Tüzet szüntess.
Ctrl+6: Szabad vadászat. Minden célkeresztjébe kerülő ellenfél támadható.
Ctrl+7: Vissza a kötelékbe. Csak a 5 km-en belül hatásos.
Ctrl+8: Térj vissza a támaszpontra.

Néhány válasz

Can't attack that target, sir: Nem látja a célpontot
We are winchester ammo: Nincs már megfelelő fegyvere a támadáshoz.
We need a positive ID on target: Szövetséges objektumot jelöltünk ki célpontnak.

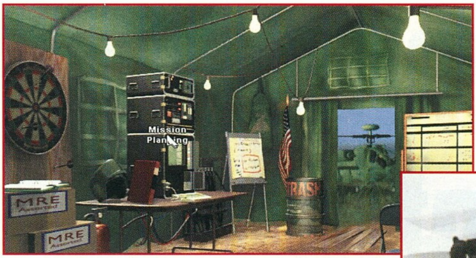
ÉLETBEN MARADNI

Néhány száz láb magasságban, dombok és SA-19-esek között szlalomozva, a hirtelen halál legtöbb arcának élénk képei villanhatnak át a túlélésért küzdő pilóta agyán. Valóban nem életbiztosítás napjaink harci övezeteiben tevékenykedni,

azonban vannak fogások, melyekkel javíthatunk életben maradásunk esélyein.

Sajnos az ellenfél is tisztában van a levegőből leselkedő veszéllyel, így páncélosait véletlenül sem engedné kigördülni légvédelmi rakétái hatósugarából. Tehát az önjáró SAM komplekszumok lesznek elsődleges ellenfeleink. Ha pedig sikerül felfedezni egy Long Track tűzvezető – (SA-4, SA-6, SA-8), ill. Bar Lock célfelderítő lokátort, annál jobb. Ekkor nem éri meg takarékoskodni a lőszerrel. Fatális következményekkel járhat megfeledkezni arról, hogy a SAM-ek (SA-11, SA-13) általában két, a légvédelmi ütegek viszont mindig négy járműből állnak.

A legjobb védekezés még mindig a láthatatlanság, ezért ajánlatos kihasználni a természet adta fedezéket és kerülni a feltűnően magas sebesség tartományokat. Az előre definiált nav. pontok nem feltétlenül jelentik a



legbiztonságosabb útvonalat, ezért ajánlott az ellenséges csoportosulásokat elkerülő, tetszőleges pontok beiktatása (**INS**). Az előretolt utánpótlási bázisok (**FARPS**) jelentőségét csak azt követően realizáljuk, hogy minden rakétánkat felhasználtuk a légvédelem semlegesítésére. Ekkor elég egy gyors landolás és máris van fegyverünk a „primary-k" elintézésére is.

Azonban ne bízzuk vakon életünk az elektronikára. Még a legártalmatlanabbnak tűnő alakulatra való rácsapáskor is fel kell készülni a hirtelen felbukkanó SAM ill. AAA egységekre, hiszen Longbow ide vagy oda, mindig van egy Tunguzka melyet sohasem sikerül időben detektálni. Az effajta meglepetések elkerülése véget, minden támadást lehetőleg valamely masszív tereptárgy közelében meghúzódva, lebegésből, akár több PFZ kijelölésével ajánlatos végrehajtani. Ekkor elég egy hirtelen magasság csökkentés és máris biztonságban vagyunk. Megjegyzem ez a manőver esetenként sík terepen is beválik, ha a rakétával szembefordulva, minimalizáljuk a célfelületet. Annak viszont acél idegzete van, aki az ASE-t kémlelve, a becsapódási előtti pillanatokra képes időzíteni egy hirtelen oldalra csúsztatást. A telitalálatnál még mindig szerencsésebb némi repesz okozta sérülés.

LÁTVÁNY & REALITÁS

Az előbbiről a képek magukért beszélnek. A 3D-s környezet átmenetet képvisel a DI túlzottan steril és „Voxel Space" Lego imádó táj megjelenítése között. Bár a klasszikus Gunship fejlesztésében is vezető szerepet vállaló Andy Hollis csapata most is mostohán bánt a környék flórájával, a harcijárművek részletessége, viselkedése, de még elpusztulása is határozottan életszerűre sikeredett. A látványos épületeken kívül, esetenként néhány katona is feltűnik a TADS célkeresztjében, bár őket nem jelzi túlzott aktivitás. Sebaj, a küldetések nélkülük is kellően életszagúra sikeredtek.

Úgy tűnik a Jane's minőség védjegyévé váltak az ATF-nél debütáló, a legapróbb mozzanatokat is hűen megjelenítő animáció klippek, melyek az egyes bevetés modulok összekötő elemeiként, egész pályafutásunkat végig kísérik. Tehát már csak az újabb jelenetek miatt sem szabad feladni a harcot.

A rendkívül tartalmas gépkönyv oldalain több US. Army pilóta bizonygatja a program abszolút realisztikus repülési modelljének erényeit. Tény, hogy az Apache expert beállítások mellett a leggyengébb fuvallatra és legkisebb hőmérséklet változásra is reagál, de valódi viszonyítási alap hiányában nem marad más, mint elfogadni a véleményüket. Na meg beszerezni egy Thrustmaster-t vagy Gravis Firebird-et! Egy hagyományos joy-jal minden egyes sikeres bevetés felér egy kanossza járással, ugyanis a rácsapások hevében felettébb komplikálttá válhat a sebesség módosítás, célbefogás és Hellfire indítás egyidejű végrehajtása. Ebből a szempontból nézve már a 132 billentyűzet kombináció sem túl lelkesítő.

Az optimális hardver követelmény felfogásakor, azonban minden eddigi problémánk n-ed rangúvá válik. Sajnos a Pentium 120 & 24MB ram párosítás már egy ideje nem biztosítéka a leheletfinom mozgásnak, bár a Sky Texture eltávolításával a sebesség elfogadhatóvá válik. A másik merénylet a HD-t éri, hiszen egy High Detail Terrain Map telepítése akár 90 MB-vel is csökkentheti a szabad kapacitást. C'est la vie, azt viszont határozottan bosszantónak találom, hogy a külső nézeteket minduntalan töltögetni kell.

Mindazonáltal kétlem, hogy bárkinek is csalódást okozhatna ez a stratégiát, harcot és látványt tökéletesen ötvöző alkotás, mely nosztalgiával idézte fel bennem azon régmúlt nyári napok hangulatát, mikor a balaton-parti nyaraló hűsében, nap mint nap új bevetésekre indultam egy Gunship nevű szimulátor és egy azóta legendává vált gép, a C64 segítségével.

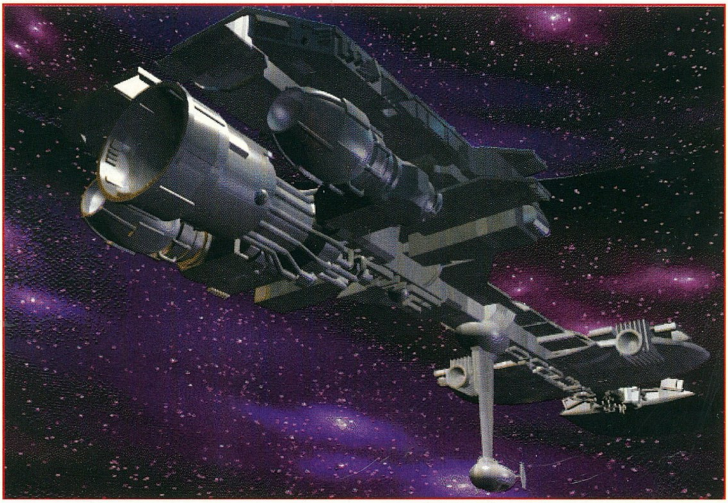
Sorell'

PC GURU

95%

Felülmúlhatatlan hangulat, professzionális kidolgozás, de ennyire még nem elterjedt a 200Mhz-s Pentium és idegesítő rotor hang.

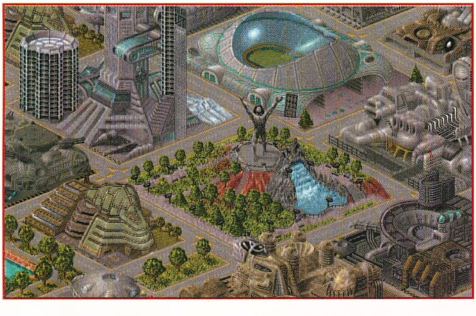
Imperium Galactica



ELŐTÖRTÉNET

A XXX. évezredben járunk. Az androidok segítségével az emberiség a Földről indulva megkezdte a terjeszkedést a galaxisban. Felfedező útjaik során új bolygókat találtak, és ismeretlen fajokkal találkoztak. A kereskedelmi kapcsolatokat kihasználva sikerült kiépíteni egy birodalmat.

A Föld a peremvidékekre szorult, ezért az emberek többsége központi helyre költözött. A vezetőség képtelen volt összetartani a birodalmat az egyre nagyobb mértékű terjeszkedése miatt, így elkerülhetetlenek voltak a helyi konfliktusok. Ezek hatására a birodalom kisebb részekre esett szét, melyek között harcok dúlnak. A harcok egyre nagyobb mértéke miatt lehetetlenné válik a birodalom központi irányítása, és a kereskedelem fenntartása. Végső elkeseredésében a birodalom vezetősége úgy dönt, hogy beveti eddig titkolt fegyverét.



A JÁTÉK

A játék előtörténete ennyi, és azt hiszem, ebből kiderül, hogy egy űrjátékról van szó. Pontosabban egy űr-stratégiai játékról, hiszen az Imperium Galactica a Reunion programozói csapatának egy új játéka. A csapat neve Digital Reality, és már lassan másfél éve készül a program, amit idén karácsonykor szeretnének megjelentetni. Lássuk hát a száraz tényeket:

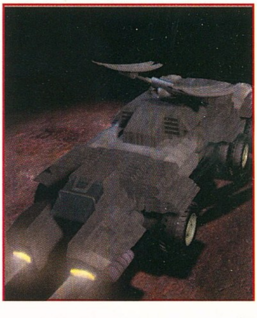
–- Hatalmas galaxis, több mint 100 bolygóval.

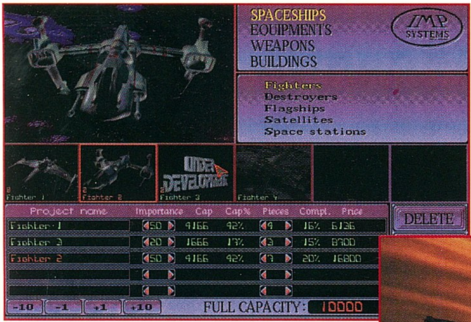
– 7 idegen faj, mind más és más stratégiával.

– Minden fajnak más és más építkezési stílusa van, így a kolóniáik, az űrhajóik, sőt a földi egységeik is mások.

– A kolónia épületek is fajonként változnak, így több mint 200 épület lett elkészítve a játékhoz.

– Ez az első olyan stratégiai játék, aminek története is van: a játékos





információt gyűjthet a játék során a bárban előforduló emberektől, és ha ügyes, rájöhet és bevetheti a birodalom titkolt fegyverét.

– A játékos hadnagyként kezdi a pályafutását, és ahogy előléptetik, úgy lesz kapitány, százados, majd a birodalom admirálisa. Az előléptetések során új hajókban szolgál, egyre nagyobb flottákat irányít.

Az Imperium Galactica bizonyos vonásokban hasonlít az elődjére, a Reunionra, de sokban el is tér tőle. Az egyik fontos eltérés az, hogy a játék legelején főleg csak küldetéseket kap a játékos, és ahogy előléptetik, ahogy halad előre a ranglétrán, úgy dönthet

egyre több dologban a birodalom irányításával kapcsolatban.

A játék csak 2 CD-n fér el, ami nem meglepő, ha megemlítjük azt a tényt is, hogy 35 színész asszisztált az FMV azaz a Full Motion Video előállításához.

Magyar nyelven is megjelenik a boltokban, így ez lesz az első PC CD-ROM játék, amelyhez nem kell elővenni a vaskos szótárakat, hogy az ember érthesse a cselekményét. Nemcsak a kiírt szövegek lesznek magyarul, hanem a hang is magyar nyelven lesz a CD-n.

Természetesen az animációkkal sem spóroltak a készítők: gyönyörű intro, látványos űrcsaták és átvezető animációk tömkelege biztosítja a játékost arról, hogy hasznosan legyen kihasználva a 2 CD-nyi hely.

A játékos feladata többrétegű: egyszerre kell figyelnie a birodalom megfelelő terjeszkedésére, felfegyverzésére, külső támadókra, valamint a saját kolóniáira is. A kolóniák nemcsak díszletek ezen gigantikus űrjátékhoz, hiszen a fejlődéshez szükséges pénz csak a kolóniák hatékony működtetésével érhető el. Ehhez az kell, hogy a kolóniákon élő emberek meg legyenek elégedve – persze időnként egy-egy kis adóemelés még nem okoz gondot, de hosszú távon megbosszulja magát. Itt meg kell említenünk, hogy az emberek adózási morálját nagyban növeli majd a rendőrség nevű közintézmény felállítása. A kolónia épületek nemcsak az adózás, az általános morál, vagy a földi harcban számítanak. Az olyan kolóniák amelyek ionágyúval vannak felszerelve, azok az űrből érkező támadókat még a „bolygóraszállás" előtt is meg tudják állítani. Az orbitális pályán keringő űrbázisok is komoly gondot okozhatnak a támadó flottáknak.

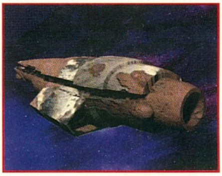
A fejlesztés, gyártás, termelés, csapatok felszerelése mind-mind fontos szerepet kapott a játék során, csakúgy mint a real-time földi harc és az űrharc.

A találmányok száma is 80 lett, a Reunion 40-hez képest. Így a feladatunk egyszerű: egyesíteni az egykor széthullott birodalmat, és életben maradni.

Ehhez flottákat kell irányítanunk, felszerelnünk. A játékos dönti el, mi a fontosabb: Több űrhajó, kevés fegyverrel, vagy egy- két jól felszerelt űrhajó, tömegpusztító fegyverzettel. Az űrcsatákat is a játékos irányítja, ami nem körökre osztott, mint a Masters Of Orionban volt, hanem a valós időben játszódik.

Azért, hogy a csaták, a nagyobb flották átláthatóak maradjanak, a játékos bármikor megállíthatja az időt az űrharc közben, és új parancsokat adhat az egységeinek. Így a játék dinamizmusa megmarad, hiszen a csata előtt beállított stratégiát is követhetik az űrhajók, de az igazi stratégák sem csalódnak, mert a beállított stratégiát bármikor módosíthatják. Sikeres űrcsata után a zászlós hajók lerakhatják a földi egységeiket, és megkezdődhet a földi harc. Ez a rész a kolónián játszódik, az épületek között harcolnak a támadók és a védők.

Az Imperium Galactica az év végén jelenik meg, 486DX4-n, SVGA-ban már játszható lesz, és ajánlott lesz beszerezni egy 4X sebességű CD-ROM-ot is.



A végleges játék 40-70 óra tiszta játékidőt igényel. Reményeink szerint hamarosan egy interjú keretében bővebben beszámolhatunk a játékról.

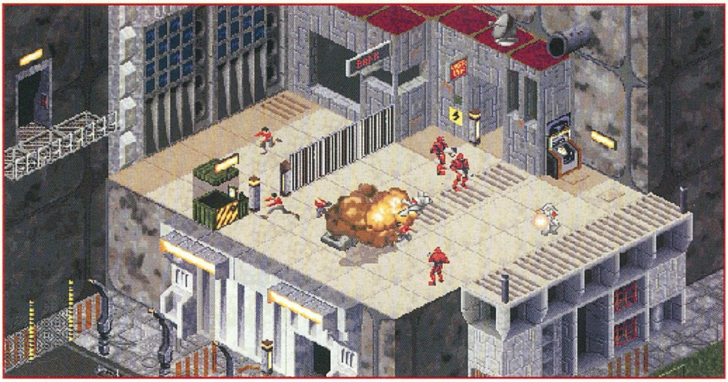
A Digital Reality fejlesztő csapat tagjai

Fehér Gábor (Masell)
Designer, Program Manager, 3D object tervezés
Kiss István (Spidy)
Design, programozás
Szabó Ferenc (Snowman)
programozás
Gyarmati Csaba
Trace, 3D object tervezés
Fodor Tamás (Thomas)
Trace, kolónia grafika, 3D object tervezés
Rózsa Károly
Grafikai tervezés, 3D object tervezés,
Kreiner Tamás (Newtex)
Zene, 3D object tervezés.

Gender Wars

A nemek végső háborúja

SCI
2xCD, 486DX-33, MS-DOS 6.0, SVGA/VGA, 8MB RAM, 20MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák



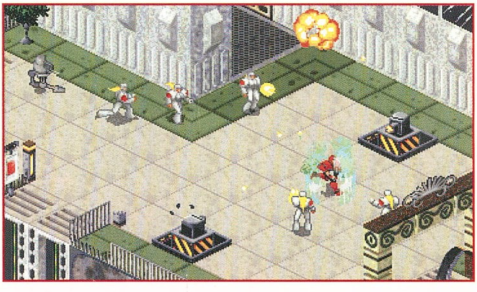
Az osztag vigyázva halad a fal mellett, ügyesen lépkednek a mindent elborító szemétben. Óvatosan kerülgetik a roncsokat, hiába ez a háború. Furcsák ezek a katonák, hiszen nincs náluk semmiféle emléktárgy, még egy fénykép sem a kedvesüktől, de hát ezen nem is csodálkozhatunk, hiszen ez a Gender Wars, a nemek harca, az ellenfelek pedig a nők.

Személy szerint nekem ugyan semmiféle bajom nincs a gyengébb nemmel, azonban azt el kell ismerni, hogy az SCI-nek programot készítő The 8th Day csapat valamit megérzett abból az ellentétből, ami a világ keletkezése és persze az ember megjelenése óta létezik a két nem között. Persze nem hiszem, hogy valaha is bekövetkezne egy ilyen komoly szakítás, azonban mindenesetre érdekes látni, hogy a programozók és a tervezők, hogyan figurázzák ki a nőket és persze a férfiakat is (a csapatban nem egy női tag is volt! – így még érdekesebb lehetett az alkotás).

Alapvetően egy Syndicate stílusú játékról van szó, eléggé hasonlít a game felépítése a nagy elődre, persze a Gender Wars már azért inkább a '96-os követelményeket tükrözi. Ennek jegyében a legfontosabb dolog az SVGA lehetőség, mely persze sokban növeli az esélyeinket az ellenfelekkel szemben. Azoknak akik csak VGA-ban tudnák használni a játékot, nem igazán ajánlom a Gender Wars-t, hiszen eléggé kényelmetlen dolog mozgatni a képernyőt a kurzor billentyűkkel (gyakorlatilag ugyanazt az SVGA képet scrollozzuk a képernyőn), arról nem is beszélve, hogy ilyenkor az ellenfeleink lőtávolsága és érzékelési távolsága a képernyő határain kívül esik. Ez egy kicsit cikis dolog, azonban nekünk nem lesz dolgunk a VGA móddal szerencsére.

A játék elején kényszerülünk a legfontosabb döntésre, hiszen el kell döntenünk, hogy melyik nemmel óhajtunk küzdeni. A feladatok jellegét tekintve nem sok különbség van a két oldal között, maximum néhány egyedi feladatot találhatunk mindkét oldalon. Mivel lineáris küldetésekről van szó így nem árt ha figyelmet fordítunk a csapatunkra és a rendelkezésünkre álló emberállományra, hiszen nem bővíthetjük korlátlanul a csapatot.

Minden küldetés előtt a legfontosabb feladatunk a kiküldendő csapat összeállítása. A Select Squad kiírásra kattintva tehetjük ezt meg. Maximum 4 katonát küldhetünk ki minden feladatra. Minden emberünknek megvan a rangja, ezek alapján sorolja be a program a vezetők és a közkatonák közé a csapattagokat. Az egyes emberekre kattintva láthatjuk a jellemzőiket, valamint a beosztásukat. Nagyon fontos dolog, hogy minimum a 3 kis pontocskának meg kell lennie a kiküldendő katonánál, hiszen csak így tud bármiféle fegyvert vinni a küldetésre. Embereinket egyébként a Training pont alatt tréningezhetjük a küldetések alatt, azonban arra vigyázzunk, hogy a beállított traning



időszak alatt nem szakíthatjuk meg a gyakorlást, így mindenképpen csak folyamatosan képezhetjük embereinket, mert előfordulhat az is, hogy a nagyon sok tréningező mellett nem marad bevethető emberünk. A küldetésre kiválasztott katonák között mindenképpen szerepeltetnünk kell gyengébb tulajdonságúakat is, hiszen indításkor nem sok teljesen kiképzett vezetőt találunk az állományban. Minden emberünknél a következő tulajdonságokat vehetjük szemügyre:

- **Shooting Accuracy (ACC)** – lövéspontosság, nagyon lényeges szempont, hiszen rengeteg ellenfelünk lesz a játékban és a fegyvereink tartalékai igencsak végesek.
- **Fighting Intelligence (INT)** – harci intelligencia, mely akkor játszik nagy szerepet, amikor szabad lövöldözést engedélyezünk a csapatnak, ilyenkor nem árt ha nem akaszkodik össze egy nagyon erős ellenféllel a katona.
- **Reaction Time (RCT)** – reakcióidő, mely az ellenfelek felismerésekor fontos.
- **Aggression (AGG)** – az agresszió, mely nem elhanyagolható dolog egy lövöldözős játéknál.

Néhány katonánál találkozhatunk egyéb rövidítésekkel, melyek valamilyen extra tulajdonságra utalnak. Ilyen lehet a Sharp Shooter (SS), a Great Thinker (GT), a Lightning Reactions (LR), vagy éppen a Berserker (BZ).

Ezek csak másodlagos tulajdonságok, azonban néhány küldetésnél nagyon jól jöhetnek ezek a dolgok.

Az emberek után jöhetnek a fegyverek is, hiszen nem lenne hasznos dolog kimenni az ellenfelek közé üres kézzel. Kattintsunk az Equipment felírásra és máris rakhatjuk rá a különféle fegyvereket a kijelölt katonákra.

Alapvetően két típusú fegyver létezik a Machine Gun-on kívül, mely minden egység alapfelszerelése és sohasem fogy ki belőle a töltény. Az első típusba az energia fegyverek tartoznak, melyekhez csak energia szükséges, melyet vissza is tudunk tölteni a pályák bizonyos helyein. A másik csoportba a fix lőszeres fegyverek tartoznak, melyek kiürülése után már nem használhatók. Érdemes úgy felszerelnünk a csapatot, hogy mindenkinél legyen egy energia fegyver is, hiszen ezt feltölthetjük ha úgy adódik. Lássuk most pár szóban a rendelkezésünkre álló fegyvereket:

- **Machine Gun** – nagyon gyenge, viszont mindenhol jelenlevő fegyver

- **Plasma Rifle** – plazma lövedéket lövő közepes erősségű energiafegyver
- **Heavy Pulse Rifle** – közepes erősségű, melyet főleg az ellenfél tisztjei ellen érdemes alkalmazni, de vigyázzunk vele, hiszen korlátozott a kapacitása
- **Laser Rifle** – közepes/nagy erősségű energia fegyver, de csak egyes lövésekre érdemes használni
- **Stasis Gun** – érdekes fegyver, mely megbénítja az áldozatot, így már sokkal könnyebb lesz lelőni
- **Grenade Launcher** – közepes/nagy erősségű gránátokat lő ki a fegyver, melynek korlátozott a kapacitása, azonban érdemes használnunk, hiszen általában nem csak a kiszemelt áldozat sérül a lövéskor
- **Laser Burst Launcher** – igen érdekes fegyver, mely a hatókörében tartózkodó összes ellenfelet megsemmisíti egy erős lövedékkel, azonban kapacitása véges
- **Evil Eye Launcher** – intelligens fegyver, mely megtalálja az ellenfeleket erős lövéseivel
- **Limpet Mine Launcher** – aknákat lőhetünk vele korlátozott számban, melyek 5 másodperc múlva robbannak, méghozzá igencsak szép eredménnyel
- **Sentry Gun** – intelligens, telepített ágyú, mely a vonzáskörzetébe beérkező ellenfeleket megsemmisíti, azonban sajnos korlátozott számú lőszerrel kapjuk meg.

Miután felszereltük a csapatot és elküldtük tréningezni a katonákat nincs más dolgunk mint meghallgatni az eligazítást (The Briefing), majd az Enter Mission-ra kattintva belépjünk a játékba. Mielőtt azonban ezt megtennénk nagyon alaposan próbáljuk meg megjegyezni a küldetés paramétereit és azon belül a „térképet", mert ezt nem láthatjuk még egyszer. Egyébként számomra nagyon kusza volt a küldetések ismertetése, nagyon sokat bolyongtam, mire megtaláltam a küldetés célját, de olyan is előfordult, hogy nem tudtam teljesíteni a másodlagos feladatot (ilyenkor is sikeresnek minősül a küldetés), mert nem találtam meg a kijelölt célt. Lehet, hogy csak én szerencsétlenkedtem, mindenesetre egy térképet, vagy valami egyértelmű segítséget nagyon hiányoltam a játékból.

A játékba belépve nem árt ha megismerkedünk a Control Panellal, melyen minden lényeges információt láthatunk az egységgel és a csapattal kapcsolatban. Mivel katonáinknak pajzsa van, ezért egyértelműen játszhatunk azzal, hogy az energia alapú fegyver és a pajzs között mozgathatjuk az energiát (a fenti lefelé és felfelé mutató nyíllal). A panel legtetején lévő két csíkot kell figyelnünk, hiszen ezek mutatják az életerőt és a Shild-et. A név alatti csíkok az energia készletet és egy sorban az elsődleges és másodlagos fegyverre fordítható energia mennyiséget jelzik.

Természetesen ha nem energia fegyver van a kezünkben, akkor a muníciót jelzi a csík. A fegyverek felsorolásánál mindig a piros keret jelzi az elsődlegesen kiválasztott fegyvert, míg a zöld a másodlagost. Nem árt ha gyakoroljuk a kezdeti küldetéseket, hogy nem érdemes összekeverni őket, mert nagyon kellemetlen lehet egy közelben robbanó gránát. A sorrendiséget bármikor megváltoztathatjuk, akár ez eddig nem használt fegyverekre is. Az Item szekció a nálunk

levő tárgyakat jelzi, a Squad pedig a csapatmozgást hivatott szolgálni. Voltak problémáim a group móddal, hiszen nagyon nehéz eltalálni, hogy mikor milyen módban van a csapat, ráadásul még a kézikönyv sem tartalmaz egyértelmű utalást a group mód használatára. A legalsó két ikon a küldetések leírását (M) varázsolja elénk, illetve behívja a Barrage Droid-ot (B), mely a nagy irtásokat hivatott szolgálni. Ez a droid fölénk áll és mindenféle csinos csomagocskákat kezd el szórni a négy égtáj felé.

Általában mindenki elpusztul ettől a tevékenységtől, azonban nem árt tudni, hogy a mi csapatunk ugyanúgy sérülhet az akció következtében, így nem árt ha csínján bánunk a lehetőséggel.

Nagyon egysíkú lenne a dolog, ha katonáink csak arra lőnének amit mi megcélozunk, így a PageUp és PageDown billentyűkkel változtathatjuk a csapat viselkedését a következő típusokban:

- **Fire at Will** – mindenkire gondolkodás nélkül elkezdenek lövöldözni az emberek, sőt önállóan is keresnek célpontokat a környezetünkben (rossznyelvek szerint ez az opció csak azért került be a játékba, mert lehetetlenség volt manuálisan leszedni az összes ellenfelet).
- **On My Signal** – a katonák megvárják a mi első lövésünket, ezután pedig az előző pont szerint viselkednek.
- **Defensive Only** – kizárólag akkor kezdenek el lövöldözni a katonák, amikor az ellenség tüzet nyit.
- **Fall Back** – teljes passzivitás, nem lövik az ellenséget semmilyen körülmények között sem.

Igazából nem tudom egyértelműen ajánlani egyik módot sem, hiszen a küldetések jellege határozza meg, hogy miként viselkedjünk a pályákon. Én személy szerint nem voltam megelégedve egyikkel sem, de ez más lapra tartozik.

Katonáinkat a pályákon a kis kurzor segítségével mozgathatjuk, a bal egérgomb kattintásával oda vándorolnak ahova mutatunk, feltéve, ha meg tudják közelíteni a kijelölt helyet. Kurzorunknak több állapota lehet attól függetlenül, hogy éppen mi fölé érkezünk vele. A lényegesebbek a célpontokat, illetve a különféle tárgyakat jelképező ikonok. Ha egy liftet, vagy ajtót vagyunk kénytelenek használni, akkor megváltozik a kurzor és így tudjuk használni a kívánt

létesítményt. A lifteknél akadhatnak problémáink, hiszen a kisebbekre nem fér rá a csapat egyszerre, ilyenkor elvileg group módban automatikusan követik a csapat vezetőjét a liften a csapattagok. Ha többen állunk a liften akkor pontosan kell ráállnunk a platóra, ha villog a széle, akkor nem tud elindulni a lift. Külön figyelmet érdemel a tank használata, mellyel a későbbi küldetésekben fogunk találkozni. A tankba be lehet szállni, és így lehet vele továbbhaladni, azonban győződjünk meg arról, hogy nincs-e senki a járműben, ugyanis ebből nagy kellemetlenségeink lehetnek. A tankból egyébként nem lehet kilőni, így óvatosan bánjunk a haladással, mert könnyen ráfázhatunk.

Mint már korábban említettem, van lehetőségünk arra, hogy a lemerült energia fegyvereinket (és a pajzsot) feltölthessük. A pályákon előforduló nyitott kabinokat könnyedén felismerhetjük a tetejükön lévő 3 fehér korongról. Nincs más dolgunk, mint beleállni szép sorban a katonákkal és máris feltöltődnek. A fegyverek kompatibilitása miatt a női és a férfi szektorokban is használhatjuk a feltöltés eme kellemes módját.

A küldetésekben a már megismert fegyvereket viselő katonákon kívül találkozhatunk fix telepítésű dolgokkal is, melyekkel le kell számolnunk. A legveszélyesebbek a gépágyúk, melyek kíméletlenül irtják a csapattagjainkat. A másik kellemetlenséget az elektromos kordonok jelentik, melyeket a villódzó sugár jelez. Ezekkel nincs más dolgunk, minthogy legalább az egyik karót, vagy generátort kiirtsuk, ezután már szabad az út. Léteznek még sajátos fegyverek, melyeket csak ellenünk vonultat fel, de mi nem tudjuk használni őket (ilyenek például a lépegetők), azonban ezeket mindig időben észlelhetjük, a kiirtásuk meg gondolom egyértelmű.

Nagyon sok taktikai elvet nem lehet elmondani a játékkal kapcsolatban, inkább egy-két tipp következzen záróképpen:

– használjuk ki a 3D nyújtotta lehetőségeket, néha egész jól lehet lövöldözni a nem a mi szintünkön lévő ellenfelekre

– minden adandó alkalommal töltsük fel a készleteinket

– vigyázzunk arra, hogy az embereink egymást sem kímélik a lövéseikkel, így kis helyen inkább vegyük le az aktivitásukat

– ha egy mód van rá akkor ne engedjük, hogy össze-vissza bolyongjanak, mert nagyon könnyen beleszaladhatnak egy erősebb csapatba

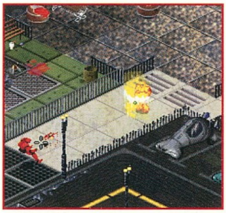
– a kamerákat minden esetben lőjük szét, így egy kicsit csökken a riadó mértéke

– csak végső esetben (vagy ha az a célunk, hogy minél több ellenfelet irtsunk ki) engedélyezzük a szabad lövöldözést, mert nagyon könnyen elfogy a muníciónk.

Mindent összevetve nem volt rossz játék a Gender Wars, rengeteg olyan ötletet és poént tartalmaz a game mely élvezetesebbé teszi a játékmenetet.

Azt a pár bosszantó apróságot, mely előfordul a játékban valószínűleg feledtetni fogja a játék újszerűsége és persze a lövöldözés élvezete.

Bear

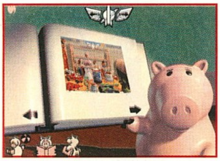


PC GURU

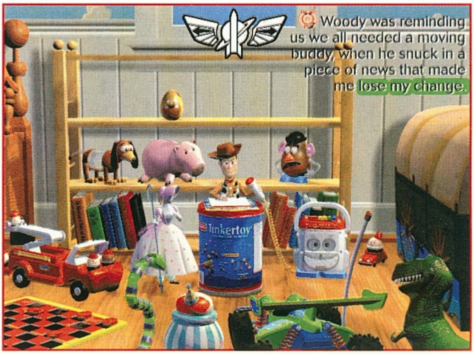
85%

Remek grafika, jó játékmenet, briliáns poénok, mindez egy stratégiai/akció játékban.

TOYSTORY
DISNEY INTERACTIVE



Nagyon sokan és nagyon sokféleképpen ömlengtek már a Toystory-ról, azonban úgy gondoltuk, hogy az Animated Storybook sorozatban nemrégiben megjelent alkotás megér néhány szót. A program nemcsak a Toystory rajongóinak készült, hiszen a program azonkívül, hogy bemutatja a film történéseit egészen extra dolgokkal is szolgál. A Pixar-os fiúk még egy kicsit leporolták a filmkészítés kellékeit és extra animációkat és történeteket kreáltak a nagyérdeműnek, aki meg akarja nézni a Disney CD-jét. Az extra dolgok ott kezdődnek, hogy a lapozgatós képeskönyvben, mely a film történetére épül különféle helyszíneket láthatunk. Azonban ezeken a helyszíneken mindenre rákattinthatunk amit csak látunk és mindenre egy különleges animációt, vagy poént láthatunk. Rengeteg olyan dolog van itt, mely nem szerepelt a filmben, hanem külön a CD-s kiadvány kedvéért lett elkészítve. A legjobb példa erre a kisfiú szobája, ahol is még minden a vadnyugatra utal, hiszen a cowboy a fiú kedvenc játéka. Azonban Buzz megérkezésével minden felborul és akármire kattintunk is, az rögtön átváltozik a valami Buzz-ra utaló dologra. Buzz és a cowboy párharcát persze végigkísérhetjük az egész kiadványon, hiszen például a benzinkútnál a legkörmönfontabb megoldásokkal igyekeznek megkeseríteni egymás életét a résztvevők. Időnként találkozhatunk teljesen játéknak kinéző dolgokkal is a programban,



ilyen például az autókázás a film vége felé.

Nem kívánom különösebben egekig magasztalni a filmet, azonban úgy hiszem mindenképpen érdemes megnézni a Disney alkotását, hiszen ha elvonatkoztatunk a filmtől, akkor is remek animációkkal és fantasztikus kidolgozottsággal találkozhatunk a kiadványban.

Bear™

TRUCKOLOGY
MAXIS

Úgy hiszem valamennyiünk gyerekkorában előkelő helyen szerepeltek a nagy monstrumok, a teherautók, dömperek, tűzoltóautók és egyéb nem kis jószágok.

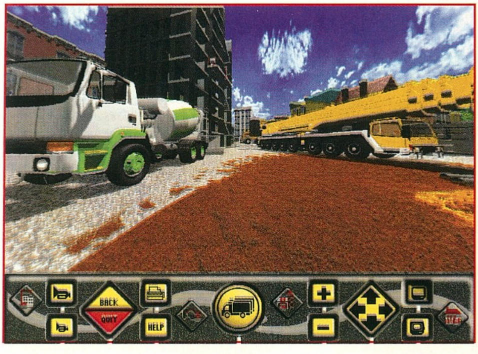
Nem csak nosztalgiából érdemes azonban egy kicsit rátekinteni a Maxis új alkotására a Truckology-ra, hanem azért is, mert még felnőtt fejjel is sok érdekességet találhatunk kedvenc gépezeteinkkel kapcsolatban. A program nagyon sokrétűen vizsgálja a témakört, hiszen találhatunk itt gépezeteket az építőiparból, a földmunkagépek közül, a mezőgazdaságból és persze a tűzoltás területéről. Minden egyes témakörben több gépet is bemutat a game, mely gépezeteket több oldalról is megvizsgálhatunk. Beülhetünk a volánjuk mögé,

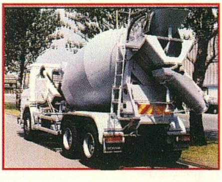
megismerhetjük a kezelőszerveiket, megnézhetjük a fontosabb elemeit egy ilyen gépnek. Külön érdekessége a játéknak, hogy video bevágásokkal, valamint ray-trace betétekkel működés közben is láthatjuk a kiválasztott munkagépet működés közben. Nagyon sok infot is megtudhatunk róluk, néhol még egy narrátor is feltűnik az események kommentálására.

Az eddig elmondottaktól persze még nem lenne játék a játék, azonban a készítők minden egyes csoportból kiválasztottak egy jellemző járművet és ezekkel kreáltak egy-egy kis játékot. Így, vezethetünk egy teherautót, melybe sódert kell pakolnunk, persze csak a meghatározott mennyiséget, vagy éppen egy nagy mezőgazdasági ekével szánthatunk. Külön figyelmet érdemel a tűzoltó autóval végezhető tevékenység, melyben egy égő repülőgépet kell eloltanunk. A nagy gépeknél maradva ellátogathatunk a roncstelepre is, ahol egy daruval kell a roncsautókat rakosgatnunk. Létezik még egy viszonylag komolyabb játékrész is a programban, ahol szintén egy tűzoltó autót kell irányítanunk, azonban valós 3D-s világban, olyan Test Drive stílusban.

A program megvalósítása, a felkínált ismeretek mind a kor szellemét tükrözik. Ugyan az alkotók a fiatalabb korosztálynak ajánlják a programot, azonban mindenkinek hasznos lehet egy kicsit belemélyedni a témába.

Bear™

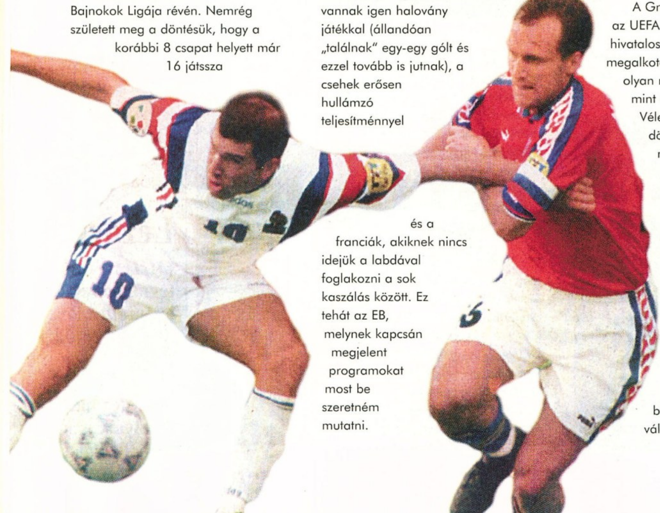




Euro '96
Foci EB a monitoron

GREMLIN
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, VGA/SVGA, 8MB RAM, 26MB HD, MOUSE, JOYSTICK
Ismertebb hangkártyák
Hálózatban játszható

A labdarúgás a világ legnépszerűbb sportja- mára minden kontinensen játsszák. A FIFA munkájának köszönhetően már az USA-ban, Japánban és Dél-Kelet-Ázsiában is egyre kedveltebb, melyet mi sem mutat jobban, mint, hogy ezen országokban is elindultak a hivatalos bajnokságok. A 2002-ben megrendezendő labdarúgó világbajnokság szervezését pl. Japán és Korea közösen kapta meg, melynek kapcsán már el is kezdték a hatalmas új stadionok építését. De térjünk most vissza Európába, hiszen most az Európa Bajnokság után vagyunk. A FIFA-hoz hasonlóan az UEFA is rendkívül erős sport-szervezetté vált, többek között a Bajnokok Ligája révén. Nemrég született meg a döntésük, hogy a korábbi 8 csapat helyett már 16 játssza az Európa Bajnokság döntőjét (4 darab négyes csoport, majd egyenes kiesés). Az Európa Bajnokság szervezésének jogát Anglia kapta, mely nagyon jó döntésnek bizonyult: a biztonságra nagyon odafigyeltek, a stadionok gyönyörűek voltak és a hangulat is kiváló volt. Ennyi jó feltétel között már csak a jó foci hiányzott, de hát sajnos ez tényleg „csak" Európa Bajnokság, így a látványos játék reménye hamar szertefoszlott a nézőkben. A mérkőzések rendkívül gólszegények voltak, a csapatok beálltak az errefelé szokásos „beton-védekezésbe" és biztonsági játékra. Ezzel együtt járt a sok-sok szabálytalanság, melyet a bírók meccsenként átlagosan 4-7 sárga-lappal díjaztak. Néhány csapat mutatott csak látványos játékot: első helyen a portugálok, illetve az olaszok, horvátok, bolgárok, spanyolok, és egy meccsen az angolok. E csapatok közül a négy közé már csak az angolok jutottak el, és nem is valami fényes játékkal, mellettük pedig a németek vannak igen halovány játékkal (állandóan „találnak" egy-egy gólt és ezzel tovább is jutnak), a csehek erősen hullámzó teljesítménnyel és a franciák, akiknek nincs idejük a labdával foglakozni a sok kaszálás között. Ez tehát az EB, melynek kapcsán megjelent programokat most be szeretném mutatni.



Szerencsére nem egy az egyben ültetik át a programok az európai labdarúgást a számítógépre (mert akkor elaludna a játékos számítógépe előtt a negyedik 0-0-ás döntetlen után), hanem látványos és mozgalmas focit teremtenek monitorunkon, melyet a TV-ben és lelátókon ritkán tapasztalunk.

A Gremlin vásárolta meg az UEFA-tól a licenszet az EB hivatalos fociprogramjának megalkotására Euro 96 néven, olyan nagy pályázók előtt, mint a US Gold. Véleményem szerint ez jó döntés volt az UEFA részéről, mert az eddig talán legjobb és leghitelesebb fociprogramot tüntették ki vele. A EURO 96, mint neve is mutatja csak az idei Európa Bajnokság eseményeit dolgozza fel, és az Actua Soccer alapjaira épít. Az EB 16 csapatának bármelyikét választhatjuk és akár többen is indulhatunk egyszerre az Európa Bajnokságon. A programban a játékosok nevei a hivatalos kereteknek megfelelnek, minden a közvetítések során megismert nevet fellelhetünk. A csapatok erősségét igen nehéz beállítani a készítőknek, hiszen a program még az EB előtt készült és csak az akkori várakozásokra támaszkodhattak. Az erőviszonyokat elég jól eltalálták, bár van amire nem számíthattak (de azokkal általában mindenki így van): ilyen a csehek bejutása a döntőbe és az angolok eddigi jó szereplése – a csehek a programban harmatgyengék és az angolok is csak a nyolc közé jutnak el többnyire.

A LÁTVÁNY

A grafikai megjelenítésen alapvetően nem változtattak a készítők, de rendkívül sokat finomítottak rajta. Mind SVGA-ban, mind VGA-ban gyönyörű. A kapukon most már rendes háló van, az eddigi egyféle stadion helyett mind a nyolcféle eredeti stadiont megcsinálták a játékban. Ezek a gyönyörű angol stadionok a játékban is kiválóan felismerhetőek és ez sokat dob a hangulaton. A játékosok animációit „dúsították" – jóval több

fázisból áll a mozgásuk és új mozdulatok is jöttek a régi megszokottak mellé. A játékosok a meccs holtidejében igazgatják mezüket, zoknijukat; hátráláskor nem hátrafelé futnak hanem oldalaznak; a kapus kidobás előtt még igazgatja a csapatot- mutogat, stb...

A látvány ténylegesen nagyon megközelíti a valóságot. A kamerák számát lecsökkentették, de jól válogatták össze, hogy melyik négy maradjon. A Far beállítás a lelátóról követi az eseményeket, viszonylag sokat forog, de azért követhető a játék, viszont nagyon látványos. Az isometric talán a legjobb beállítás, itt jól láthatók a játékosok szép mozdulatai és emellett a játék is jól átlátható és irányítható. A Plan nézet felülről mutatja a játékot, míg a Wire együtt mozog a játékosokkal. A kamerák természetesen nem fixek, hanem még ízlésünknek megfelelően állíthatunk is rajtuk. Eddigi tapasztalataim alapján a legjobb a négy közül az isometric.

AZ IRÁNYÍTÁS ÉS EGYEBEK

A program irányításán nem változtattak, talán az AI-t javították – nekem úgy tűnt, hogy most sokkal jobban lehet passzolgatni, kevesebb a feleslegesen eladott labda. Ismét találkozhatunk az Actua Soccer-ben már megismert (talán azóta megszokott) jelölésekkel, mint kör, háromszög csillag és négyzet, mely a játékos más és más pozícióját jelzi nekünk. A Euro '96 irányító-rendszere nagyon innovatív, mert teljesen a szép passz-játékra, az „ész-focira" teszi a hangsúlyt. Itt nem lehet állandó előreívelgetéssel és a labda vaktában történő rugdosásával eredményt elérni, csak jól felépített támadásokkal – igenis néha hátrafele is kell passzolni és onnan újraindítani a támadást. A kapusokra nem célszerű nagyon rávezetni a labdát, mert kifutnak és ki is vetődnek a labdát vezető játékos lábára. Legcélszerűbb a tizenhatos környékéről megengedni a sarok felé tartó bombákat.

A taktikánkat széles repertoárból választhatjuk ki – minden fontosabb felállás megtalálható a játékban. A program élethűségét szintén nagyon megemeli, hogy talán ez az első szimuláció, ahol sikerült jól megoldani a lest. Eddig minden programban ki kellett kapcsolni a les funkciót (ha egyáltalán volt benne), mert minden második támadás les lett. Itt ez nem így van, sőt ha egy jobb csapattal az Attacking taktikát választjuk, akkor viszont rendszeresen futtatják a védők lesre az ellenfelet!

Az opciók menü is bővült néhány fontos dologgal: most már nem csak a grafika részletességét állíthatjuk itt, hanem bekapcsolhatunk szelet és szabályozhatjuk annak irányát és erősségét is. A játék alatt bekapcsolható egy kis „radar" is a képernyő alján azoknak, akik e nélkül nem látnák át a pályán folyó eseményeket. Fontos tudni, hogy a kapusok automatikusan védenek, csak tizenegyes és szabadrúgáskor vesszük át felettük az irányítást. A játékosok értékelése mellett a bírókat is rangsorolták két tulajdonság (belátott terület és szigor) alapján. A magyar szurkolók örülhetnek, hiszen legjobb értékeket Puhl Sándor kapott, azaz ő jelenleg Európa legjobb bírója- ha már nem vagyunk ott az EB-n, legalább...

A HANGOK ÉS A KOMMENTÁR

Az Actua Soccer-ben megszokhattuk, hogy a játékot kiváló minőségű hangok és kommentár kíséri – ebből nem vettek vissza most sem, sőt a kommentár egészen egyedülálló lett. A csapatok összes játékosának nevét „tudja" és mindig mondja, ki is viszi a labdát. A mérkőzés elején és közben is tesz néha megjegyzéseket az előzményekkel kapcsolatban, értékeli a csapatok teljesítményét és néha zavartan nevetgél – egyszerűen

fergeteges. A szurkolók hangja szintén nagyon élethű lett, mert nem egyféle hangot hallunk az egész mérkőzés alatt, hanem a pályán történő eseményeknek megfelelően hördülnek fel, vagy zúgnak. Ide kapcsolódó dolog, hogy célszerű az 55 megás változatot felinstallálni, mert ekkor felrakja a kommentárokat is. A minimális (26) megás

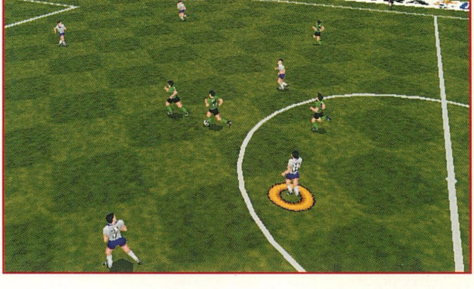
installáláskor voltak idegesítő megakadások a hang miatt!

Az EB mellett természetesen játszhatunk edzőmeccseket, gyakorolhatjuk a csapatjátékot és a büntetőket is.

A sok pozitívum mellett meg kell említsek néhány apróbb negatívumot is. Az első, hogy néhány edzőmeccsen a csapatok szinte teljesen azonos színű mezben voltak, így játszhatatlan lett, ilyen esetekre szerintem betehettek volna egy másodlagos mezt a programba, hogy ne a fehér csapat játsszon a világosszürke ellen. A másik az a bírók ténykedése – néha a tizenhatoson belüli nagy kavarodásban egyszer csak tizenegyest adott, hogy mire, azt máig sem tudom, viszont ezzel eldöntötte a mérkőzést. Végül a harmadik és egyben utolsó probléma a szögletek megoldása. A szögleteket a program a tizenegyes pontról mutatja, majd a labda belövésekor átvált egy külső nézetre, mellyel teljesen átláthatatlanná teszi az eseményeket- pillanatokig azt sem tudja az ember, hogy hol a labda és hogy hová is kapjon. A szögletek eleve veszélyes helyzetek, de a programban túlzottan életveszélyessé váltak.

A program véleményem szerint az eddigi legélethűbb és egyúttal egyik legélvezetesebb foci-szimuláció. Itt most már nem csak a labda és a játékosok mozgására gondolok, hanem az egész játék, a foci lényegének, a passzjátéknak a szimulációjára. Tökéletes látvány, játék és hangulat – ezt mindenkinek látnia és játszania kell.

Charlie



PC GURU

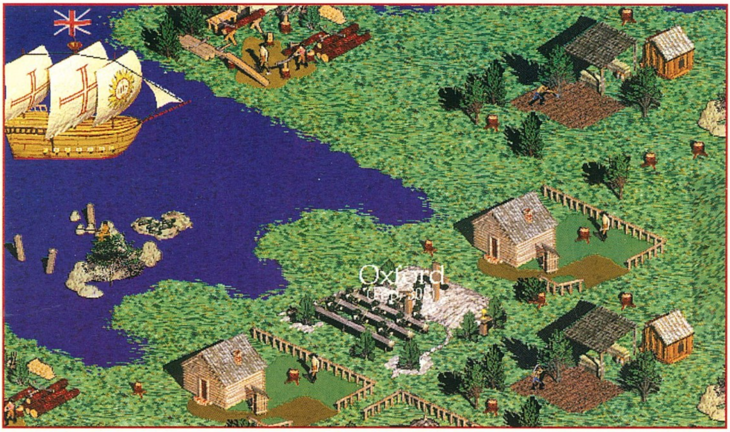
91%

Az eddigi legélvezetesebb, leglátványosabb és leghitelesebb fociprogram

Conquest of the New World

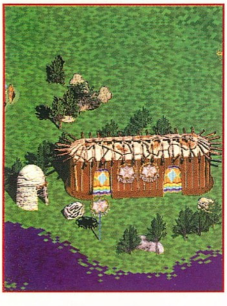
INTERPLAY
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0 vagy Win '95, SVGA, 8MB RAM, 30MB HD, +10MB SWAP, MOUSE
Ismertebb hangkártyák
Hálózatban játszható

FELFEDEZÉS, HÓDÍTÁS ÉS HÁBORÚ INTERPLAY MÓDRA



Senki nem tudta, senki sem hitte, hogy a Föld gömbölyű is lehet. Ám egy napon valakiben felmerült a kérdés, s nem hagyta nyugodni. Egy ilyen feltételezést csak egyetlen módon lehet igazolni, tengerre kell szállni, s elindulni az ismeretlenbe...

A Conquest of the New World a felfedezések játéka. Felfedezés, hódítás, szövetség, kereskedelem, hatalom és háború. Pont amire szükséged van! Tetszett a Civilization, a Colonization, a Caesar 2, esetleg a Lords of Realm? Akkor ez az Interplay csoda is biztosan tetszeni fog. Nem is taglalom tovább, jöjjön a lényeg!



KEZDETEK

Amikor nekilátsz első küldetésednek és még életedben nem játszottál hasonló jellegű programmal, azt ajánlom válaszd a Tutorial scenario-t. Itt szinte lépésről lépésre megismerheted a játék irányítását, menetét, a kezelőfelületet, az egyes egységek szerepét, a kolóniák életét, a háborút és a győzelmet, stb. Akik viszont egyből készen állnak a megmérettetésre, bátran induljanak el az Island missziójában, hiszen ha gondban lennének, elég egy jobb klikk bármire.

Aki akar, készíthet magának saját küldetést is a Custom kiválasztásával. Itt meghatározhatod a gép által irányított ellenfelek, a maximális körök számát, a győzelem eléréséhez szükséges pontszámot, az indián őslakosok mennyiségét az Új Világban, a játéktér területének nagyságát (szárazföld és víz aránya), a nyersanyag források bőségének mértékét, a bonusz és mínusz pontok meghatározását, az egységek mozgása által megszabott, valamint a teljes játékra vonatkozó nehézségi fokozatot. Ha mindezt beállítottad kedvedre, döntsd el ki szeretnél lenni. Hogy melyik európai országot választod, az ég világon nem határoz meg semmit. Csupán az egységek által cipelt zászló változik. Amennyiben viszont úgy döntesz, hogy indián törzs szerepében jelensz meg, jó néhány dolog eltér a megszokottól. A helyi törzseknek ugyanis nem kell adót fizetniük, nagyobb városokat építhetnek,

viszont nem kereskedhetnek Európával. A telepesek, a gyalogság és a lovasság költsége is jóval kisebb a számukra, felderítőik egy körben messzebbre jutnak el. Más indián törzsekkel pedig nagyobb távolságra kereskedhetnek, mint az európai játékosok. Egyszer mindenképpen érdemes kipróbálni. Tehát ha döntöttél, kezdődhet a nagy felfedezés.

Amit mindenek előtt tudnod kell; a játék körökre osztott, nem real time. Minden egységed korlátozott mértékű cselekvésre képes körönként. Az egységek utasításai mellett természetesen a kolóniád ügyes-bajos dolgaival is kell majd foglalkoznod. Ha befejezted a köródet, jöhetnek az ellenfelek sorra. Mikor mindenki kész, akkor a fázis végén, de még az új kör megkezdése előtt, következnek a csaták. Ez később fontos lesz, most még elég ha csak tudod.

Sajnos a játék menete egy lassabb gépen kicsit vontatott lehet, de senki ne aggódjon. A körök közti szünetekben lehet újságot olvasni, a Colonial Gazette friss számaiban mindig találsz valami csemegézni valót.

A játék első fázisa mindig a felfedezésé. A tengereket a hajóval, a

szárazföldet pedig a felfedezőkkel derítheted fel. Néhány kör alatt remélhetőleg megtalálod a legideálisabb helyet kolóniád számára. Persze ez nem azt jelenti, hogy ezek után már nincs is értelme az Új Világ felderítésének. Egyrészt, mert a különleges földrajzi helyekért bonusz pontokat kaphatsz (leghosszabb folyó, legmagasabb hegycsúcs, stb.), másrészt mert így találkozhatsz más népekkel, akikkel remélhetőleg erős szövetséget köthetsz, ami jó alapot nyújt mind a kereskedelem felvirágoztatására, mind a háborús gondok enyhítésére. Az első telepes megérkezésekor igyekezz a legrövidebb úton oda vezetned őt a választott helyre. A letelepedés helyének meghatározása döntő fontosságú. Mindenekelőtt tudnod kell, hogy csak sík területeken építkezhetsz. A legideálisabb az a

hely, ahol találsz mezőt a farmok számára, erdőt, vagy dzsungelt a fakitermeléshez és hegyet a bányák létesítéséhez. Mindezek mellett az európai népek számára létfontosságú, hogy elérhető legyen az óceán, mert e nélkül nem tudják tartani a kapcsolatot az anyaországgal. Ha úgy nagyjából kinézted a helyet, akkor a kurzorral mutass a középpontra, majd nyomd le a Z gombot. Így átláthatod az ott létesült kolónia beépíthető területeit. Természetesen a fejlődés folyamán ez a tér egyre nőni fog, ezért nem kell kétségbe esni, ha a hely mégsem olyan tökéletes, mint ahogy gondoltad. Ha kész az első város, nekiláthatsz az építkezéseknek. A különféle termelő létesítmények sokoldalúan biztosítják a fejlődést. Nem is kell felsorolni, mit építs, mert mindenre szükség lesz; házakra, farmokra, fakitermelőre, templomra, kocsmára, bányákra és kikötőre. Az épületek létesítésére a központi épületben adhatsz ki utasításokat. Amennyiben nincsenek meg valamely típusnak az anyagi feltételei, azt nem lesz lehetőséged kiválasztani. Az épületek kihelyezésekor mindig figyelj a termelékenységet módosító bonuszokra. Akik nem óhajtanak foglalkozni ezekkel a gondokkal, választhatják az Autó Colon opciót, de ez esetben nem sok értelme van a játéknak. Ha elszúrsz valamit, legalább tanulsz belőle, míg ha a gép gondolkozik helyetted, odalesz a siker öröme.

ÉPÜLETEK

Tényleg csak dióhéjban szólnék pár szót az épületekről. A farmok termelik az élelmiszert a város lakossága számára. Egy adag learatott termés száz

embert lát el. Mivel már az első kolóniád százötven embert számlál, helyből szükséged lesz két farmra, majd a populáció növekedésével egyre többre. Persze az épületek fejlődésével termelékenységük is fokozódik, hogy ideálisan táplálja gyarapodó népedet. Az emberek számának növeléséhez házak építésére lesz szükség. Az épületek szintjétől függően változó számú ember él a farmokon, a kolónia központjában és a házakban. A szaporodó népesség biztosítja számodra a munkásokat a gazdasági épületekben, nem hiszem hogy kell hangsúlyoznom a fontosságát.

Majd itt toborozhatsz telepeseket is új városok létesítéséhez. A templomok építése egyrészt növeli a bevándorlók számát, másrészt boldogságot okoz. Ezek a „mosolytermelő" helyek sugározzák szét a szeretetet, központjuk nem a kolónia főépülete, hanem a templom. További templomok építése tovább növeli a misszionáriusok munkájának hatékonyságát. A tenger, vagy folyóparton (tengerről elérhető legyen) létesített dokkok szerepe európai játékos esetében döntő. Az anyaországgal való kereskedelem az első időszakban létfontosságú, s csak itt építhetsz új hajókat, melyekre szükséged lesz a szállításhoz, vagy például a tengeri ütközetekben. A fakitermelőhelyek természetesen az építkezések feltételeit

teremtik meg, csakúgy mint a bányák. Bár ezek termelése már aktívan bekapcsolódik a kereskedelem folyamába is. A kocsmákban pedig új felfedezőket szerezhetsz be, az egyre magasabb szinteknek megfelelően egyre profibbakat. Ugyan a végére

maradtak, de cseppet sem utolsóak fontossági szempontból a katonai épületek. Az erődökben állomásoznak meglévő katonáid és itt képezhetsz újakat. Az összes haderőd mérete erődjeid számának függvénye. Ezzel szemben a katonai akadémiából mindössze egyetlen egyre lesz szükség. Kizárólag ezt az épülettípust fejleszteni sem kell. Az itteni kutatások érintik teljes katonaságodat, legyen akár a gyalogságról, a lovasságról, vagy a tüzérségről szó.

Amit még az épületekről általánosságban tudnod kell. Egyrészt hogy bármikor lebonthatod őket. Mivel a bontási utasítást csak a következő körre hajtják végre, ezért a kör végéig bármikor meggondolhatod magad. Másrészt jóval lényegesebb hogy fejlesztheted az épületeket. A város központi épületének szintjénél magasabbra nem fejlesztheted egyik épületet sem, ezért mindig ennek a szintjének növelése elsődleges. A magasabb szintű épületek termelékenyebbek és magasabb szintű egységeket szolgáltatnak. Ha a központi épületet fejleszted növelheted kolóniád méretét is, sőt növekszik a kereskedelmi kapacitás is (ezt még a dokkok szintje is befolyásolja).

KERESKEDELEM

A központi épületedben a Trade kiválasztásával érheted el a kereskedelmi funkciókat. Egyrészt az

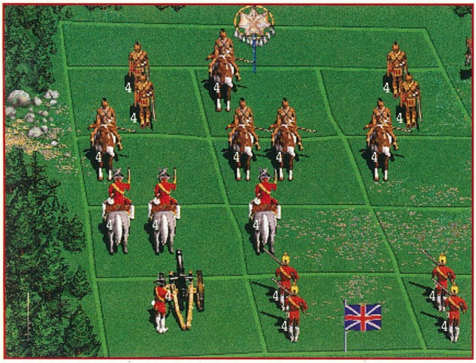
anyaországgal, másrészt a helyi törzsekkel, vagy más játékosokkal is kereskedhetsz. Mint már említettem ha indiánokkal játszol, akkor nem létesíthetsz kapcsolatot Európával. A kolóniák csak közeli és baráti törzsekkel tudnak üzleti kapcsolatokat kialakítani, s természetesen csak azokkal az európaiakkal, akikkel már találkoztak. A kereskedelmi opción belül van lehetőséged arra, hogy valamelyik játékostól sarcot követelj, illetve ha ő áll elő ilyen követeléssel, akkor fizess. Az egész kereskedelem lebonyolítása, aktiválása illetve megváltoztatása végtelenül egyszerű, szerencsére.

EGYSÉGEK

Egységeid mozgatása a lehető legegyszerűbb módon, a tőle induló mozgásvonallal megadható. Amikor kijelölöd az egység mozgásvonalát, ne csodálkozz, ha az nem lesz mindig egyforma. A sima vonal esetén az egység követi a húzott vonalat, a szaggatott esetében a célpont már felderített, ezért a legoptimálisabb útvonalon fog haladni, a sötétszürke sávnál ismeretlen területre vezet az út, a vörösnél pedig a cél ellenséges. Természetesen a felderítők (és hajók) számára elég kiadnod az explore parancsot. Tovább gyorsítja az egységek megtalálását, ha használod a Next gombot, vagy az F1 (kolóniák), F2 (hajók), F3 (felfedezők) F4 (vezérek) billentyűket. Egységeidet szintén egy vonással össze is vonhatod, ha úgy tetszik. Ennek elsődleges fontossága a katonai alakulatoknál jelentkezik.

A játék természetesen elképzelhetetlen lenne a haderő nélkül. Elsődlegesen evvel biztosítod városaid védelmét és természetesen a hódításokat is. Az erődökben kiképzett alakulatok a tapasztalt vezérek csapataiban a leghatékonyabbak. Csak annyi alakulatot termelhetsz, amennyit el is tudsz látni. Az egységek fejlettsége nagyrészt a katonai akadémia függvénye. A megsérült egységek kizárólag a kolóniában gyógyulnak, körönként egy pontot!

A vezérek szerepe a hadászatban elsődleges. Ha a központi épületben új vezért veszel fel, meghatározhatod néhány alapvető tulajdonságának értékét. Később, ha a vezér újabb tapasztalatokra tesz szert, tovább növelheted ezeket az értékeket. Mivel ez nem automatikus, a saját érdekedben rögtön a kör elején oszd szét ezeket a pontokat (assign experience). A leadership a vezérhez csatolható alakulatok számát szabja meg. A körönkénti támadások száma egyértelmű, csakúgy mint a mozgásérték. A Charisma határozza



meg a csapatok morálját. A csata közben megsebesült egységek ugyanis rémülten menekülhetnek. Ez attól függ, mekkora saját vezérük és az ellenség vezérének charismája.

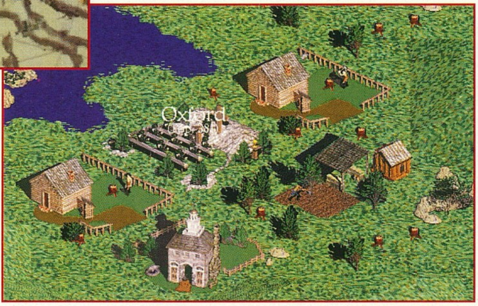
A gyalogság a legolcsóbb, legközönségesebb, lőfegyverrel felszerelt alakulat. Csatában körönként egyszer támadhat, vagy egyet mezőt léphet. A lovasság már akár két mezőt haladhat előre, vagy egy lépést és egy támadást végezhet egy körben. Hatékonyságuk kétszeres, ha gyalogsággal kombinálod támadásukat! A harmadik típus a tüzérség, ami csak egyenes vonal mentén lőhet, természetesen minél közelebb a célpont, annál nagyobb pusztítást okoz.

> *"Gondolj csak bele, ha eddig még nem tetted! Valami, amit eddig bizton hittél meglehet, hamis. Te mit tennél? Utánajárnál? Vagy könnyebb lenne hinni a valótlan biztonságot? Ha sokan nem is teszik, mindig lesz, aki elindul. Talán éppen Te leszel az!"*

HÁBORÚ

Az ütközetek lebonyolítását a gépre is bízhatod, de jobban jársz, ha magad teszel pontot az ügy végére. A csata a kör végén, a játékosok lépései után következik. A cél, hogy megszerezd az ellenfeled zászlóját, mégpedig úgy, hogy legalább egy egységed eléri az adott mezőt. Miután a csapatok felsorakoztak, reménytelen helyzetben akár meg is futamodhatsz, de biztos, hogy néhány egységet még vesztesz, mert ellenfeled még néhány lövést menekülő katonáid utánereszthet. A vezér szerepe az ütközetben döntő. A támadások számát és a morált is ő határozza meg. A gyalogság és a tüzérség egy körben, vagy támad, vagy mozog. Ha a lovasság egy körön belül mozog és támad is, bonusz támadóértéket kap. Általánosságban pedig elmondható, hogy a különféle egységtípusok kombinált támadása mindig hatékonyabb. A remélhetőleg győztes csata után sebesültjeidet vidd vissza valamelyik városba, mert az egységek terepen nem gyógyulnak. A csata gyakorlására kiváló alkalmat kínál a játék elején választható Combat Demo.

A szárazföldi ütközetek mellett természetesen tengeri csatákra is sor kerülhet. Ilyenkor a hajó fejlettségi szintje és persze a legénység, a fedélzeten állomásozó katonai erő a döntő.



GYŐZELEM

A Conquest of the New World megnyerésének nem csupán egyetlen módja van. Itt a függetlenség elérése korántsem jelent győzelmet, csupán elszakadást az anyaországtól. Minden játék elején megszabhatod a maximális körök számát. Az utolsó kör után az elért pontszámok alapján kiderül a győztes kiléte. Ha pontra játszotok, akkor az első, aki eléri a kiválasztott pontszámot, nyert. Azonban mindenképpen Te nyertél, ha utolsóként maradsz a játékban, azaz sikerül mindenkit kiirtanod, leigáznod. Ez a sokoldalú győzelmi lehetőség adja meg azt, hogy mindenki olyan stratégiával játsszon, ahogy neki tetszik. Lehetsz győztes békés, felfedező néppel is, bár a csatákat akkor sem úszod meg.

Zárom soraimat, bár cikkemből sok minden kimaradt. A diplomáciát csupán azért mertem kihagyni, mert egyszerű, "józan paraszti ésszel" kezelendő. A kémkedés pedig a hagyományos módon működik. Igazatok van, ismét mindössze négy oldal jutott egy remek stratégiai programra. Kérdéseiteket megelőzve; ne feledjétek, csupán egy jobb klikk bármire és minden fontos információt megtudhattok amire szükségetek lehet. A lényeg, hogy játszatok! Akinek lehetősége van a programot hálózatban, vagy modemmel, egymás ellen kipróbálni, ne hagyja ki.

ÉRTÉKELÉS

Azt hiszem a fentiekből kiderül, a Conquest of the New World ennek az évnek az egyik legjobb stratégiai programja, annak ellenére, hogy semmi újdonságot nem tartalmaz. A megjelenítés, a hangulat és az összhatás viszont csaknem páratlan. Az „ötletek" pedig kizárólag a legjobb programok legjobb megoldásaiból valók. Tehát az Interplay megalkotta a Best of válogatást, amit remélhetőleg mindenki meg fog venni, s nem is bánja meg, még akkor sem, ha a program ideális sebességű futtatásához Pentium kell.

Lily

PC GURU

93%

A felfedezések kora profi kivitelezésben.

Klingon

„Qlm tera'ngan!"

ACTIVISION
2xCD, 486DX-66, MS-DOS 5.0, Win 3.1, Win '95, SVGA, 8MB RAM, 20MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

Qaplá! - szólt Qua`lon és hatalmas lendületet véve egy elegáns mozdulattal lefejelte Pok-ot...

Kétlem, hogy pár tucat Star Trek megszállotton kívül sokan helyesen értelmeznének egy ilyen szituációt, hiszen ez a mozdulat a legtöbb ismert faj számára egyértelműen agresszivitást fejez ki. Nem így a klingonoknál, de hogy pontosan miért is van így, azt már bajos lenne egy mondatban kifejezni. Az mindenesetre biztos, hogy közel sem annyira gonosz fajról van szó, mint ahogy azt sokan gondolhatnánk, de persze ma született bárányoknak sem kell őket gondolni. Egyszerűen csak ismeretlen szokások és normák szerint élnek, így amíg nem fedezzük fel jobban világukat, szinte biztos, hogy a róluk alkotott véleményünk sem fog túl sokat változni.

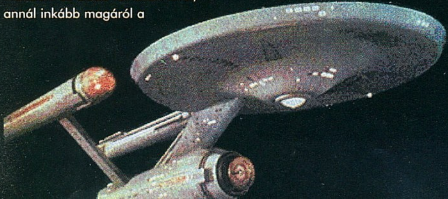
A Star Trek: Klingon pont ezt a célt tűzte ki magának, azaz egy „társadalmi kalandjátékon" keresztül bemutatni ezt az egyelőre még ismeretlen világot. A játékban az ifjú Pok személyében kell atyánk gyilkosát megtalálnunk és egyben mentorunk, Gowron segítségével végigjárni a felnőtté és harcossá válás nehéz lépcsőfokait. A történetről nem érdemes különösebben sokat mondani az előbb leírtakon kívül, annál inkább magáról a játékról, mely közel sem nevezhető „hétköznapinak".

Az irányításához csupán két eltérő alakú ikonra lesz szükségünk és ezek közül is az egyik mindössze információs funkciókat lát el. Mozognunk nem kell, hiszen az egész játék nem más, mint egymás után fűzött filmjelenetek összessége, melyben még mellékvágányra se nagyon térhetünk. Ha eltolunk valamit, mentorunk szinte azon nyomban megjelenik és kiokít az adott szituációval kapcsolatban, majd egy női hang kommentálását követően kérlelhetetlenül visszakerülünk a movie egy korábbi pontjára. Nem kell tárgyakat gyűjtögetnünk, vagy éppen beszélgetést kezdeményeznünk, „interaktivitásunk" ugyanis mindössze a legegyszerűbb folyamatok befolyásolására terjed ki. Ha valamiben határoznunk kell, a képernyőn megjelenik a Klingonok ősi tőre a Daqtagh és amíg villog, rá kell valamire kattintani. A dolog pikantériáját csak fokozza, hogy nem egyszer még az ilyen szituációkban is az a helyes, ha nem nyúlunk semmihez... azonban jobban elmélyedünk a programban, igen hamar rá fogunk jönni, hogy igazából nem is maga a játék az, ami az egésznek a középpontjában áll, hanem inkább a rendkívül aprólékosan kidolgozott körítés. Nekem végig úgy tűnt, hogy az egyébként igen jó kerettörténet mindössze apropóul szolgál a legkülönbözőbb Klingon helyszínek bemutatásához és az igazat megvallva, ezzel a kijelentésemmel nem is járok olyan messze az igazságtól.

„Act and you shall have dinner; think and you shall be dinner" (Cselekedj, és lesz vacsorád; gondolkodj, és Te leszel a vacsora)

Amennyire én vissza tudok emlékezni, a kábé másfél órás tiszta „játékidő" alatt jó, ha ötven alkalommal kellett az egérhez nyúlnom (kivétel ez alól egy bomba hatástalanítása...), így nem lehet azt mondani, hogy a fejlesztők (vagy maradjunk inkább mégis a „filmesek" kifejezésnél) túlságosan megdolgoztatták volna az embert. Ha

A program tehát inkább nevezhető egy látványosan megalkotott „adatbanknak", mintsem igazi kalandjátéknak. Ennek megfelelően az egész „lelkét" képező információs ikon bármikor lehívható a képernyőre és így lényegében

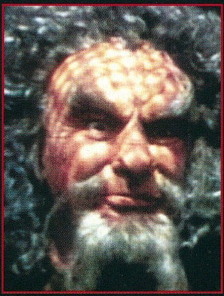


mindenről kérdezősködhetünk, ami csak a látóterünkben van. Rövid töltögetés után szinte az összes szobában fellelhető tárgynak megtudhatjuk Klingon nevét és funkcióját, így az igazi ínyenceknek még sokadik végigjátszásra is marad felfedezni való. A movie minősége szerencsére lehetővé teszi az alapos vizsgálódást, hiszen a teljes képernyős megjelenítés ellenére sem zavaróan pixelesek a mozijelenetek (mielőtt méltatlankodó levelek özöne zúdulna rám, mindezt én egy 4x-es CD-vel és egy Pentium 120-as processzorral tapasztaltam, de meggyőződésem, hogy ennél sokkal gyengébb konfiguráció esetében is kielégítő teljesítményt tud felmutatni a program).

Gondolom azt már nem is kell mondanom, hogy a valamivel több, mint 90 percnyi filmfelvételt eredeti díszletek mellett, tényleges Star Trek színészek közreműködésével készítették. A legtöbbjükkel a figyelmesebb szemlélő már találkozhatott ilyen, vagy olyan Star Trek epizódokban, a legismertebb szereplő azonban mégis mentorunk Gowron, ki a „valóságban" is a Klingon Legfelsőbb Tanács vezetője. Mindössze hab a tortán, hogy az egészet Jonathan Frakes rendezte, aki az Enterprise első tisztjeként vált ismertté a „Next Generation" sorozatban.

A Star Trek: Klingon 3 CD-je közül kettőn a játék van, a harmadik

azonban maga a sokat emlegetett Klingon/Angol szótár. Első hallásra meglehetősen ostobának és feleslegesnek tűnhet egy ilyen szótár, de valójában határozottan jó poén megtanulni néhány alapvető kifejezést klingonul. Mindmáig előttem van az a kép, ahogy néhai technika tanárnőm arcára ráfagyott a mosoly, miután táblához hívó szavára álműveltségemet fitogtatva néhány



kevésbé ismert latin mondást vágtam a fejéhez, ezáltal is elősegítve egy amúgy is esedékes karót (az erkölcsi győzelem az enyém volt, igaz, Anyám nem egészen így gondolkodott erről a kérdésről...). Ha máskor nem is, de az ilyen és ehhez hasonló szituációkban mindenképpen hasznos lehet néhány klingon mondat ismerete, hiszen amit így mondunk, majdnem 100 százalék, hogy senki nem fogja megérteni rajtunk kívül (akárhogy is nézem, ennek azért vannak előnyei...). Kiejtésünk csiszolására még egy beépített hanganalizátor is a rendelkezésünkre áll, így ha valamit nem megfelelően hangsúlyozunk, Gowron azonnal kijavít. Elméletileg írni is megtanulhatunk klingonul és a különböző tesztekkel maximálisan le is ellenőrizhetjük tudásunkat.

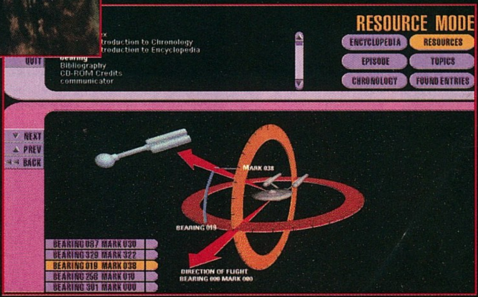
Ezúttal szerencsére nem kényszerülök néhány kép és egy remekül hangzó sztárlista alapján véleményt mondani a játékról, így őszintén és fenntartások nélkül állíthatom, hogy egyszerűen fergeteges amit a Star Trek: Klingon-ban összehoztak. A színészek abszolút tökéletesek, a bemutatott teljesítmény bármelyik Star Trek filmben megállná a helyét. A szöveget – lassan már természetesnek tűnő módon – nem lehet kiíratni a képernyőre és habár ez kezdetben meglehetősen zavaró (különösen a rengeteg Klingon szó használata miatt), idővel meg lehet szokni. A programot amúgy is csak az angolt magas szinten művelőknek tudom ajánlani, hiszen a beépített enciklopédia és szótár „mindössze" angolul és klingonul képes kommunikálni és feltételezem, hogy Magyarországon jelenleg még igen kevesen beszélnek klingonul... A történetet ugyan elég egyszerűen végig lehet játszani, de mivel ez egy „társadalmi kalandjáték", szövegértés nélkül nem sok teteje van az egésznek!

Az az érzésem, az előbb leírtakból már kiderülhetett, hogy a Star Trek egyike kedvenc sorozataimnak, így értelemszerűen a Klingonok is igen közel állnak szívemhez. Ebből a másfél órából többet tudhatunk meg róluk, mint az elmúlt 30 év pár száz Star Trek epizódjából és különösen igaz ez ránk magyarokra, kiknek alig pár éve adatik meg csupán a lehetőség, hogy a különböző műholdas csatornákon nyomonkövethessük kedvenceink ügyködését. (Itt szeretném megjegyezni, hogy egyszerűen nem tudom megérteni, hogy a bugyutábbnál bugyutább (vagy inkább szánalmasnál szánalmasabb) brazil és amerikai sorozatok helyett miért nem lehet legalább pár rész erejéig benevezni a Star Trek, a

SeaQuest, vagy a Babylon 5 néhány epizódjára, hiszen kétlem, hogy az Űrgammák bárkinek is kellőképpen ki tudnák elégíteni a fantasztikum után érzett vágyát...!)

Mindent összevetve tehát a program nagyon jó, de az igazi élvezhetőséghez megfelelő elhivatottságra is szükség van. Más szóval: csak ínyenceknek! Qaplá!

Del



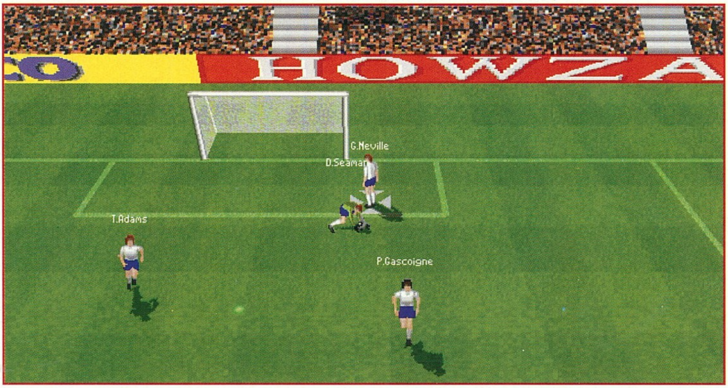
PCGURU
78%
Társadalmi kalandjáték Klingonéknál

Kickoff '96

Foci-foci-foci

KICKOFF 96

A Kickoff Amigán a legjobb fociprogramok közé tartozott. Az Anco nevű céget és a program alkotóját, Dino Dini-t ezzel a legjobb software-cégek és legismertebb programozók közé emelte. Eddig PC-n nem sikerült egy normális átiratot készíteniük – most jelent meg az EB kapcsán a legújabb kísérlet erre több-kevesebb sikerrel. Mi volt a siker alapja még Amigán? A pályát felülnézetből láthattuk. A játékosok mozgását elég élethűen adták vissza a „pöckölős" rendszerrel – a játékoshoz nem ragad a labda, mint más programokban, hanem apró szöktetésekkel vezeti azt előre. A program másik nagy erénye a foci élethű szimulációja volt, melyet azzal értek el, hogy a játékosok tulajdonságait talán elsőként számos kategóriában értékelték és így teljesen különböző tudású focistákat tudtak megjeleníteni.

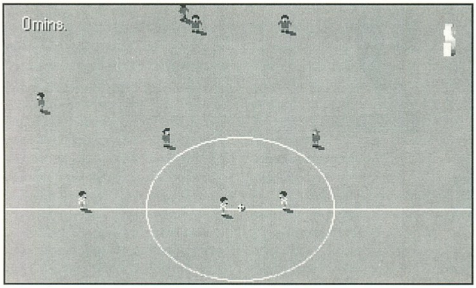


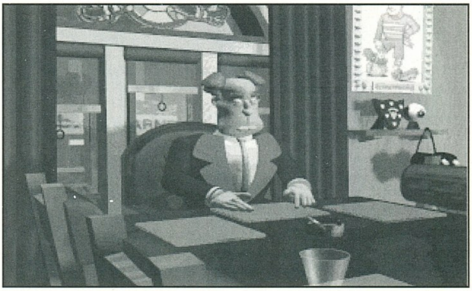
A program összetettségét még inkább növelték az Amigás korszak óta. Összesen 16 féle játékos létezik a programban: kapus, ötféle védő, ötféle középpályás és ötféle támadó. Mik is ezek?

Pl. a védőknél van sima védő (def), söprögető (swp), előretolt söprögető (lib), középhátvéd (cbk) és oldalsó hátvéd (fbk). Ugyanígy 5-5-féle alkategória van tehát a középpályásokon és a támadókon belül. A játékos-kategóriákon túl minden egyes játékost 9 tulajdonsága alapján jellemez a program egytől tízig terjedő értékkel: sebesség (pce), látás a pályán (vsn), érzék (flr), fürgeség (agl), passzolás (pas), labdatartás (ret), lövés (sht), szerelés (tkl) és fejelés (hdg) alapján. Ezek így együtt rendkívül sokféle variációt tesznek lehetővé. Ha ehhez még hozzávesszük, hogy 49 válogatott és mintegy 750 európai klubcsapat összesen 15000 játékosa került be a programba, akkor már lesz fogalmunk arról, milyen szintű szimulációt készítettek. A programot érzésem szerint egyértelműen a Sensible World of Soccer konkurrensének szánták.

A játékban a megszokott felülnézetes megjelenítés mellett az új idők szelének megfelelően 3D megjelenítés is helyett kapott. Négyféle rögzített kameranézetből követhetjük a játékot: oldalról, a kapu mögül és kétféle izometrikus szemszögből. A beállítások jók, mindegyikből jól belátható a pálya. Ami nagy pozitívum, hogy a pálya arányos lett, azaz nem lehet két másodperc alatt az ellenfél kapuja előtt teremni. A játékosok kinézetét valamiféle vektorfigurákkal oldották meg. Elég bohókásan néznek ki, de a mozgásuk egész élethű helyenként. Sokféle speciális mozdulatot tudnak, mint fejes, ollózás,... A 3D megjelenítés SVGA-ban egy DX4/100-on elég lassú, de VGA-ban gyönyörűen mozgat; a 2D üzemmód ellenben csak SVGA-ban játszható, mert ekkor látjuk be a pályának elég nagy részét egyszerre. Anco-ék az Actua Soccer-hez hasonlóan az első változatban még tejeszacskót húztak a kapukra – gondolom a legközelebbi verzióban már ők is a rendes hálót fogják erőltetni.

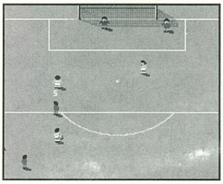
A játékos nevek elég friss adatok alapján kerültek be a programba, az EB-n szereplő csapatok keretei is





megegyeznek a valóságban az EB-n szereplőkkel. A programban játszhatunk tehát Európa Bajnokságot is, már az új 16-csapatos rendszerben.

A hangok viszont sajnos elég gyengére sikeredtek. A labdapattogás hangja leginkább egy üres doboz csattanására emlékeztet és a közönség hangja sem mindig közelíti



meg a valóságot. Vannak benne azért pozitívumok is, pl. kirúgáskor hangorkán kíséri a kapus nekifutását,...

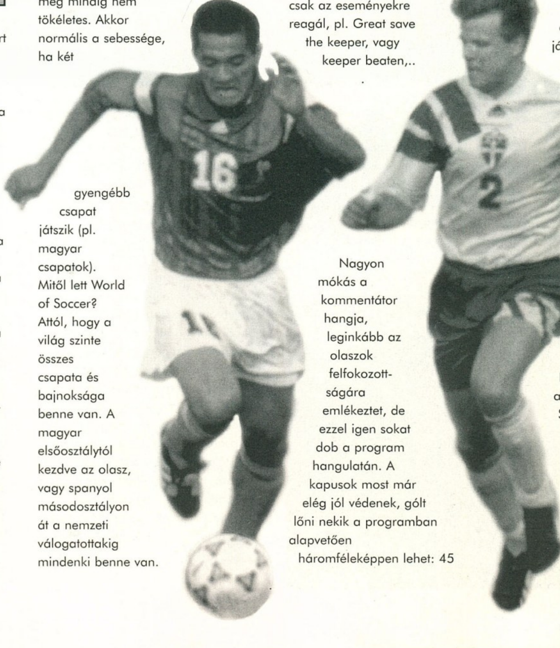
Kommentár viszont sajnos nincs a programban, ez nagyon hiányzik. Nagy negatívum szerintem ma már az is, hogy a program csak a Sound Blaster-t ismeri- azért ezek az idők már elmúltak. A játékosok a már említett „pöckölős" módszerrel vezetgetik a labdát, míg a passzjáték és a lövés a Sensible Soccer-hez hasonló módon történik a programban.

Mindenféle kupa, bajnokság és nemzetközi torna nyitva áll előttünk a játékban. Éppen ezek hozhatják ki a programból a benne rejlő hatalmas potenciált. Sajnos időhiány és az említett problémák miatt ezeket nem-igen tudtam kipróbálni, de úgy érzem, hogy egy nagyon jó programot sikerült összehoznia végre az Anco-nak PC-n is. Aki szerette a Kickoff-ot Amigán, annak könnyen lehet, hogy a PC-s fociprogramok közül Kickoff 96 lesz az elsőszámú választás.

SENSIBLE SOCCER

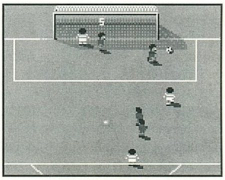
A Sensible Soccer szintén Amigán kezdte pályafutását és pillanatok alatt az elsőszámú fociprogram lett. Ezt nem annyira fergeteges grafikájával, mint tökéletes irányíthatóságával érdemelte ki. A játékosokhoz szinte ragad a labda és a passzjáték kicsit idealizált, de nagyon élvezetes (rövid gombnyomás a megfelelő irányba és már megy is a passz).

Az első PC-s átirat a borzalmas jelzőt érdemelte ki. Villámgyors volt, már a totál játszhatatlanság határát súrolva. Az év elején megjelent új verzió, a Sensible World of Soccer valamit javított ezen, de még mindig nem tökéletes. Akkor normális a sebessége, ha két gyengébb csapat játszik (pl. magyar csapatok). Mitől lett World of Soccer? Attól, hogy a világ szinte összes csapata és bajnoksága benne van. A magyar elsőosztálytól kezdve az olasz, vagy spanyol másodosztályon át a nemzeti válogatottakig mindenki benne van.



Sajnos a nevek nem mindig a legfrissebbek, de nem ma készült a program és ennyi nevet abszolút naprakészen tartani nem könnyű dolog. A csapatok közötti erőviszonyokat elég jól állították be, pl. a legjobb magyar csapat egyértelműen a Ferencváros a programban. Természetesen nem véletlenül raktak be ennyi csapatot a játékba – akár teljes magyar bajnokságot is játszhatunk! Ami nagy kár, hogy nem cserélték ki a régi 8 csapatos EB-t az új 16-csapatos változatra és bár lehet a programban különféle kupákat és tornákat összeállítani, de pont az EB-nek megfelelőt sajnos nem. A játékban van kommentár, bár a neveket nem mondja, csak az eseményekre reagál, pl. Great save the keeper, vagy keeper beaten,..

Nagyon mókás a kommentátor hangja, leginkább az olaszok felfokozott-ságára emlékeztet, de ezzel igen sokat dob a program hangulatán. A kapusok most már elég jól védenek, gólt lőni nekik a programban alapvetően háromféleképpen lehet: 45



fokban a sarok felé ellőni a labdát; a tizenhatoson belül középen kb. 13-14 méterről a sarok felé elcsavarni a bogyót, illetve egyenesen előrefelé rábikázni a sarokra kb. a tizenhatosról. A program rendkívül élvezetes, bár semmi nagy újdonságot, vagy technikai csodát nem mutat fel. Beleraktak egy egyszerű menedzser részt, amiben vehetünk és eladhatunk játékosokat, de egy rendes foci-menedzser programot azért messze nem közelít meg. A játék elején viszont az eddigi legszellemesebb intro kapott helyet, mely egy megyei bajnokságban játszó sztár hétköznapjait mutatja be. Remélem a készítők utánanéznek annak, hogy milyen újítások születtek azóta a PC-s fociprogramok terén és alkalmazzák ezeket. Legalább SVGA-ban átrakhatnák lassanként a programot! Mindezekkel együtt máig az egyik legélvezetesebb, legjátszhatóbb fociprogram PC-n!

Charlie

Darkseed 2

A rémálom folytatódik

CYBERDREAMS
2xCD, 486DX-33,
MS-DOS 5.0, Win 3.1,
Win '95, SVGA,
8MB RAM, 20MB HD,
MOUSE
Ismertebb hangkártyák

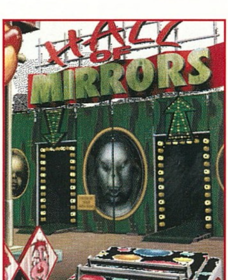
Valamikor nagyon régen már volt szerencsém a Darkseed első részéhez. Igazán már nem emlékszem rá, de azt tudom, hogy nem volt egy egetrengető játék. Egyedül talán a hangulata volt az, ami megragadott. Azt a játékot igazán Giger mester neve tette híressé. A Cyberdreams most elkészítette a folytatást remélve, hogy jobb lesz, mint az első rész. Ez sajnos csak részben sikerült, mivel valami okostóni kitalálta, hogy Windows alá írják meg a programot. Mondanom sem kell, hogy egy csomót tölt a winchester-ről, bár az a gusztustalan Windows keret már nem díszeleg a képernyő tetején.

Szóval technikailag nem egy nagy durranás a játék, bár a grafikusok igazán kitettek magukért. A hátterek a legszebbek közé tartoznak, amit valaha is láttam. Érdekes volt látni a párhuzamot, a saját és a sötét világ között. A zene és a beszéd teljesen átlagos, nem volt semmiféle különösebb probléma. A történet viszont elég meggyőző, bár a vége mintha egy kicsit elkapkodott lett volna. Nem nagyon szeretem az ilyen homályos záróképsorokat.

Maga a játék nem túl nehéz. Egy gyilkosságsorozatot kell kinyomoznunk egy kisvárosban, mivel mi vagyunk az elsőszámú gyanúsítottak. Nincs igazán sok tárgy a sztoriban, elsősorban a beszélgetésekre helyezték a fő hangsúlyt. Ha valaki elakad, akkor azt ajánlom, hogy menjen végig az összes szereplőn és beszélgessen velük még egyszer. Lehet, hogy felbukkan egy olyan opció, amellyel továbbjuthatunk. Éppen ezért nem túl nehéz a program, csak egy kicsit időigényes. A játékmenet nehezítése végett a tervezők beraktak egy elég unszimpatikus tükörlabirintust is a történetbe. Ezt nem kellett volna!

Nagyon sokáig tartott amíg sikerült kiismernem magamat az útvesztőkben. Most megpróbálok egy teljes leírást adni, bár néha az olvasóra bízom bizonyos helyszínek megtalálását. A kezelésről nem hiszem, hogy túl sok mindent kellene elmondanom. A végletekig leegyszerűsítették, szerintem ez nem tesz túl jót a mai kalandjátékoknak.

A történet egy évvel a Darkseed után kezdődik. Hősünk, Mike Dawson nem igazán tudta kiheverni a történteket, idegösszeroppanást kapott. Hazatért hát szülővárosába, hogy kipihenje a borzalmakat. Éppen az érettségi találkozójukat ünnepelték. Az este után azonban Mike egyik volt osztálytársát brutálisan megölték.



Érthető, hogy a sheriff őt gyanúsítja. Ránk vár a feladat, hogy tisztázzuk a vádak alól szegény Mike-ot.

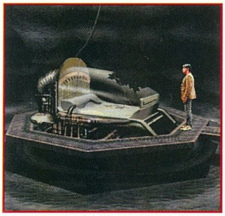
Miután megtárgyaltuk a történetet a rendőrrel és az anyánkkal feszegessük le a hűtőgépről a mágnest. A nappaliban kapcsoljuk be a TV-t és hallgassuk meg a nő üzenetét. Tehát ismét az Ősök karmos keze van a dologban. Vegyük ki a szekrényből a kamerát és vegyük át a postástól a meghívót a karneválra.

A ház előtti padra telepedjünk le és várjuk meg gyerekkori barátunkat, Jack-t. Nézzünk szét egy kicsit a városban. A térképen a fényképek jelölik az egyes helyszíneket, amiket meglátogathatunk. Menjünk el mindenhova és beszélgessünk el az emberekkel. A biliárdterem hátsó kijáratánál ellenőrizzük a kukát. Egy elgörbült ruhafogast találunk.

A karnevál a parkban ütött tábort. Közvetlenül mellettük lakik Mrs. Ramirez, akinek a férje nemrégiben égett benn az autójában.

Szemléljük meg a gyilkosság helyszínét. Rita holttestét a parkban találták meg. Gyanús mozgásra leszünk figyelmesek a bozótban. Nem kell félni, csak Slimm az, a város bolondja. Akármennyire is bolond, azért a szeme még jó, talált egy jegyet, amin talán elindulhat a nyomozás.

Egy szörnyű migrénroham figyelmeztet: itt az ideje, hogy meglátogassuk a pszichiáterünket.

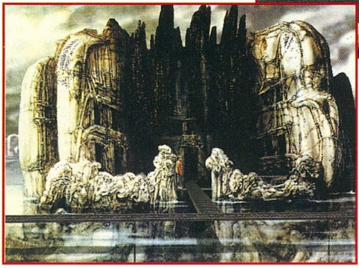


Mivel a fájdalomcsillapítók nem segítenek, így a doki a hipnotizálást alkalmazza. Álmunkban ismét Ritával találkozunk, aki még most is dühös ránk.

A végén megnyílik alatta a Föld és belezuhan egy vérfolyóba. A hipnotizálás után menjünk el a karneválra, amely időközben már megnyitotta a kapuit. Egy goromba bohóc a jegyszedő, akinek szintén problémája van a egészségével. Elmondja, hogy a gyógyszere az öltözőszobájában maradt egy ládában.

Fedezzük fel a cirkusz érdekesebb részeit. Vigyázzunk, mert az egyik helyszínnek két kijárata is van bal oldalon (az egyik az a kapu, amelyik a csikóhalat formázza). Elegyedjünk szóba a sziámi ikerpárral, akik a halottakkal leveleznek. Kiderül, hogy ők tervezték a tükörlabirintust. Egy kulcs kell a bejutáshoz, amit jól elrejtettek.

Segítségül adnak egy rejtvényt, ami segíthet a megoldásban. A következő szenzáció Gargan, az erőművész. Ő azonban éppen depressziós és nem hajlandó segíteni.



Egyelőre nem tudunk vele mit kezdeni. Egy jó cirkuszból nem maradhat ki a jósnő sem. Pandora és a királykobrája a leghátsó szobában várja a látogatókat.

Jósoltassunk vele egyet. Keressük meg a bolondot a biliárdterem mögött, majd a tőle megszerzett információkat osszuk meg Jack-kel. Ezt a jó szokásunkat nem árt ha gyakran megismételjük, mivel bizonyos infokat csak akkor kapunk meg, ha az összegyűjtött bizonyítékainkat megmutatjuk a barátunknak.

Kiderül, hogy a sheriff és Rita elég közelről ismerték egymást. Nem csoda, hogy ilyen sietősen a nyakunkba akarja varrni a gyilkosságot. Fél, hogy egy esetleges elhúzódó nyomozás fényt deríthet a viselt dolgaira. Ha már a sheriff irodájában járunk, ugorjunk be a halottkémhez. Dr. Larsen is elég nagy kujon lehet, mert épphogycsak megemlítjük azt a kis ápolónőt a korházban magából kikelve ordítani kezdett és elrohant. Még szerencse, hogy véletlenül éppen a boncterem ajtónyitó gombjára csapott rá.

Két hulla is található a teremben. Az egyiknek a nyakában ott a tükörlabirintus kulcsa, de azt csak akkor kaparinthatjuk meg, ha megfejtjük az ikerpár találós kérdését. Nézzük át Rita és a másik halott személyi lapját, majd nyissuk ki a hűtőszekrényt. Szegény lánynak levágták a fejét.

Menjünk vissza a karneválhoz és lépjünk be a tükörlabirintusba. Meg kell keresnünk az egyetlen olyan ajtót, amelyiken kulcslyuk található. Ez a képernyő jobb alsó sarka felé lesz. Ha ezt kinyitottuk, akkor

már egészen könnyedén be tudunk jutni a díszes szobába. Ez az egyik átjáró a két világ között.

Az átjáróban találkozhatunk a Fény őrével. Nincs már sok ideje hátra, minket bíz meg az Ősök megsemmisítésével. A koponya mellett található a börtönblokk. Itt őrzik a Tekercs őrét. A robotőrök azonban nem hajlandóak beengedni, mivel nem tudják eldönteni kik is vagyunk valójában. Feltesznek egy találós kérdést, amit bármelyik Sötét Világ lakó meg tud fejteni. Keresnünk kell tehát valakit ebben a dimenzióban aki segíthet.

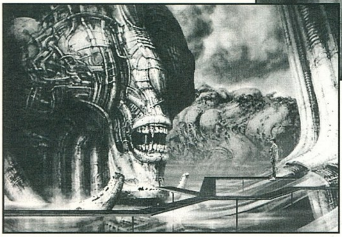
A koponyába behatolva egy furcsa oszlopot pillantunk meg. Az egyik oldalára Rita feje van odaszegezve. A környéken található a Behemót keltetőgépe is. A látottak alapján nincs sok időnk.

A másik irányba elindulva három furcsa terembe érkezünk melyekbe titokzatos gépek üzemelnek. Az egyik nagy arc mesél valamit a mágneses kisugárzásról. Nekünk sem kell több, vágjuk hozzá a hűtőgép ajtajáról leszedett mágnest. Ha egy kicsit tovább barangolunk, akkor hamarosan elérkezünk a Sötét Világot ábrázoló térképre.

Itt is ugyanaz a feladatunk, mint a Valós Világban. Nézzünk szét a

helyszíneken és beszéljünk akivel csak lehet. A templom mellett található a főpapnő háza. Egy katona őrzi, aki meg tudja fejteni a két robot feladványát.

Ugorjunk be az igazság termébe, ahol éppen halálra ítélnek egy szerencsétlen lényt. Mikor kifejezzük a nemtetszésünket minket is behajítanak egy csontokkal teli verembe. Az egyik csontvázon találhatunk egy azonosító kártyát, amelyiket feltétlenül fel kell vennünk. Igaz ugyan, hogy meg kell küzdenünk érte egy csontvázzal, de semmiféleképpen ne hagyjuk ott. Ennek a kártyának a segítségével juthatunk vissza a mi világunkba. A helyi bárban vegyünk fel egy kis romlott húst a bárpultról.



Menjünk vissza a börtönblokkba és oldjuk meg a két robot feladványát. Ha jól csináltuk akkor életben maradunk. Még egy börtönőrrel meg kell küzdenünk ahhoz, hogy bejuthassunk a Tekercs őrzőjéhez. Még szerencse, hogy van nálunk egy kis romlott hús, amivel lekenyerezhetjük.

Az őrző elmondja, hogy meg kell semmisítenünk az Ősök űrhajóját és az Igazság kardjával meg kell ölnünk a Behemótot. Ad néhány egészen használható tanácsot, majd az utunkra bocsát. Térjünk vissza oda, ahol kivégeztek, de most egy másik bejáratot kell választanunk.

Itt őrzik az egyik tárgyat, ami ahhoz kell, hogy felrobbantsuk az Ősök járművét. Mutassuk meg az itt posztoló droidnak a kártyánkat és küldjük el a fenébe. Most már nem akadályoz meg abban, hogy felvegyük a Fény őrzőjének a lámpását.

Térjünk vissza a cirkuszba, ahol játszunk egyet a szerencsekeréken. Meglepő módon nyerünk, a jutalmunk egy játék mackó lesz. Ez és még két ilyen kell ahhoz, hogy megállítsuk a gépezeteket. A mackót (vagy amivé átalakult) rakjuk be az arc melletti boxba. Menjünk el a bárba, ahol a drogosok fetrengenek és szedjük fel a mennyezeten található gépezetet. Ez fog egy kis önbecsülést adni majd az erőművésznek.

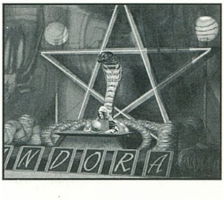
Innen nyílik egy ajtó, amelyik elvezet Goth-oz, az Őrzők legjobb titkos ügynökéhez. Szegény elég rossz bőrben van, szüksége lesz egy-két fájdalomcsillapítóra. Menjünk vissza Garganhoz, az erőemberhez és állítsuk vissza az önbizalmát. Hálából nekünk adja a feleslegessé vált fájdalomcsillapítóit.

Goth a halála előtt még nekünk adja a mágneses számszeríját. Ennek segítségével megnyerhetjük a karikadobálást a cirkuszban. Nem is marad el a jutalmunk.

A sheriff irodája előtt összefutunk a polgármesterrel. Miután jól felidegesítettük elmegy, de ott marad a kocsija. Törjük fel az akasztóval és lopjuk el az aktatáskáját. Találunk benne egy negyeddollárost és egy csomó pornóképet Ritáról. Szóval a polgármestert is behálózta az a kis boszorkány.

A negyeddolláros segítségével eltávolíthatjuk a sheriffet az irodájából. Az asztalán találunk egy újságot és Rita egyik fényképét. A halottkém fiókjában is érdekes dolgokra bukkanhatunk. Itt tartja a noteszát, ahol Rita neve mellett négy csillag szerepelt.

Jack szerint az özvegynek is oka lehetett megölni a lányt, ezért tegyünk nála még egy látogatást. Természetesen tagad a lelkem, de a távozásunk után osonjunk vissza. Nocsak ez elég érdekes. Akármi legyek ha ez nem Jimmy a biliárdszalonból. Kiderül, hogy a fiú ölte meg Ramirez-t a biztosítási pénz egy részéért. Csináljunk néhány fényképet a csalókról és mutassuk meg a barátunknak. Persze a fejfájásunk ismét kiújul, ezért meg kell látogatnunk a dokit. Megint csak a



hipnózis segít. Álmunkban Jimmy-t és a barátnőjét látjuk, akik a polgármester megölését tervezik.

Menjünk el a szalonba és vonjuk felelősségre a fiút. A bolond azonban megelőzött minket és elkezdte sértegetni a gyilkost. Erre az fegyvert rántott és csak a mi erélyes közbelépésünk akadályozta meg attól, hogy lelője.

A végén azonban hozzánk kerül a levél és a pisztoly is. Vigyük el a fegyvert a Sötét Világba a fegyverkereskedőnek, aki hálából elkészít nekünk egy gépfegyvert. Ekkora tűzerővel már nem gond találatot elérni a céllövöldében.

Időközben megérkezik a sheriff és közli velünk, hogy megölték a polgármestert is. Bizony az ő fejét is levágták. Adjuk át a terhelő levelet a rendőrnek. A fejgörcsök újult erővel törtek fel. Látogassuk meg

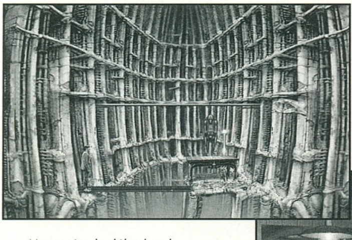
harmadszor is a dokit. Egy furcsa vetélkedő keretén belül találkozhatunk a halottakkal, illetve a következő hullajelölttel.

Ezután elkövettünk egy elég nagy ostobaságot, leütöttünk egy FBI ügynököt. Rakjuk a helyére a maradék két babát. Az egyik a fegyverkereskedő melletti ajtót nyitja ki. Itt egy furcsa szerszámot találunk, amelyik már ismerős lehet a korábbi kalandjainkból.

A másik az Igazság termében található szekrény zárját deaktiválta. Itt szintén egy nagyon fontos tárgyat találunk meg: a tekercseket. Már csak a kard hiányzik és lőttek az Ősök uralmának.

Azzal a furcsa szerszámmal el tudjuk zárni Paul Cooper kerti csapját. Míg azzal van elfoglalva osonjunk be a házába. A padlón található nyomokból arra a következtetésre juthatunk, hogy valaki elvonszolta a szekrényt az útból. Tegyük ezt mi is és másszunk be a titkos bejáraton. Egy furcsa szobába jutunk, ahol Paul és barátai folytatták az ocsmány szertartásaikat.

Pont abban a pillanatban lépett be amikor zsebre vágtuk az üzletének a kulcsát. Kést rántott és nekünk ugrott. A dulakodásnak egy szép nagy lyuk lett az eredménye. Az ő mellkasán. Nézzünk szét egy kicsit az üzletében. A mágneses számszeríjjal vegyük célba a falon a riasztóberendezést. Miután bekapcsolt a riasztó iszkoljunk ki az üzletből. Rövidesen megérkezik az a rendőr, akit megbíztak azzal, hogy vigyázzon Rita házára.

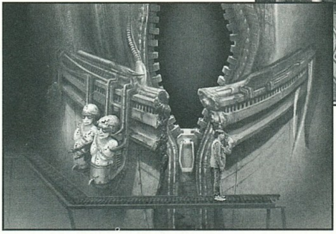


Most már akadálytalanul bejuthatunk a házba. A hálószobájában találhatunk egy kártyát, amely feljogosítja a tulajdonosát arra, hogy egy speciális jóslást kapjon Pandora-nál. A cirkuszban a látnok elmondja, hogy a szobánk másik ajtaja voltaképpen soha nem volt zárva.

Menjünk haza és csodák csodája kinyílt az ajtó. Egy újabb átjáró a két dimenzió között. A saját szobánkba jutunk csak éppen a Sötét világban.

Megtaláljuk a harmadik fegyvert is, a kardot. A cipődobozban viszont megtaláljuk az elveszett cipőnket és a mama trancsírozó bárdját, egy kicsit véresen. A konyhába visszamenve hallgassuk meg, hogy mit mond Rita szelleme a gyilkosságokról.

Mindenféleképpen meg kell állítanunk a Behemótot, hogy elérje az átjárót. Rohanjunk a labirintusba és érjünk előbb az átjáróhoz, mint a szörny.



Ha mindent ügyesen csináltunk akkor lekaszabolhatjuk a karddal még mielőtt átérne a mi világunkba. Menjünk vissza a generátorhoz és helyezzük el a tekercset és a lámpást a panelbe. Ezután már csak el kell vágnunk a karddal a kábelt, ami összeköti az űrhajót a generátorral.

Az eredmény egy szép nagy robbanás, melynek a végén szépen megsemmisülnek az Ősök. A doki laborjában térünk magunkhoz. Rajtunk kívül csak Jack és a halott doki van jelen. Jack szerint mi szúrtuk le a dokit. A vége persze az lett a dolognak, hogy leszúrt minket. Most már csak a sötét Mike Dawson létezik mindörökre...

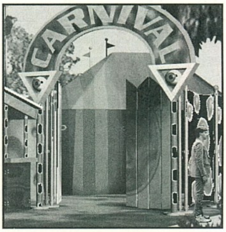
Azért erősen bízom abban, hogy ilyen befejezés után nem lesz pofájuk feltámasztani ezt a fickót. Kicsit elegem lett belőle az utóbbi napok során. Nem igazán kedvelem az olyan játékokat, ahol három napi gyötrődés után az a játék vége, hogy meghal a főhősöm.

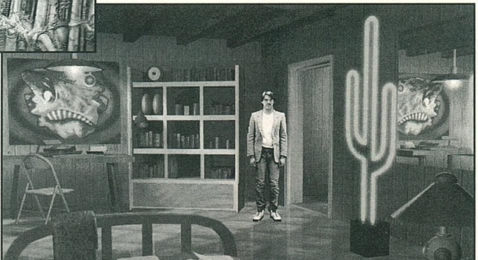
Hátramaradt még néhány értékelés jellegű sor. Talán a megjegyzéseimből kiderült, hogy nem igazán voltam elragadtatva a Darkseed 2-től. A karaktermozgatások láttán nagyon sokszor elgondolkoztam azon, hogy egyáltalán megnézte e valamilyen jó ízlésű ember ezt a produkciót.

Komolyan mondom úgy mozog minden karakter, mint valami félresikerült kacsa. Kár, hogy mostanában csak ilyen és ehhez hasonló kalandokkal örvendeztethetjük meg csak az olvasókat. Nagyon nem is tudom bíztatni a kalandjátékok kedvelőit. Úgy látszik ez a műfaj egyre inkább a háttérbe szorul.

Ami ma a piacon meg akar élni, abban legalább 10 fegyvernek és ötven szörnytípusnak kell lennie (DOOM klónok tömkelege). A jó öreg kalandjátékok sajnos kiveszőben vannak. Személy szerint nagyon sajnálom ezt a tendenciát, mivel szerintem ez a legélvezetesebb játéktípus (no meg az RPG-k).

Mocsy





PC GURU

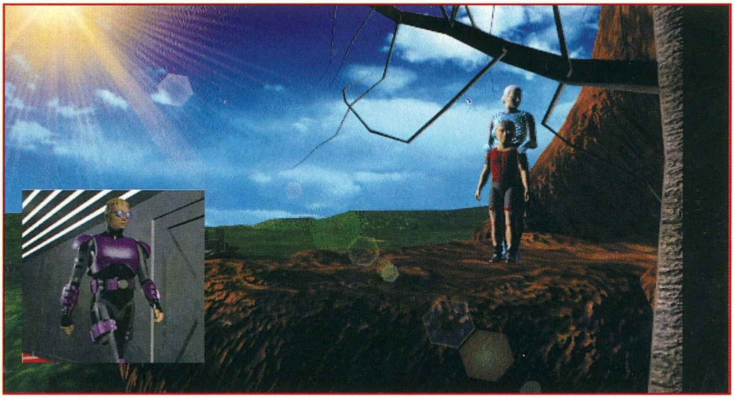
77%

Körülbelül az első rész színvonalán megcsinált szép grafikájú detektív sztori.

Chronomaster

„Az idő soha-soha meg nem áll...“

DREAMFORGE
2xCD, 486DX-33, MS-DOS 5.0, SVGA, 8MB RAM, 5MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák



A Dreamforge cég már sok kellemes kalandjátékkal megörvendeztetett minket. Gondoljunk csak a Stone Prophet-re, vagy az Anvil of Dawn-ra. Most azonban egy igazi vérbeli adventure játékkal rukkoltak elő. A Chronomaster-ben keveredik a fantasy és a modern tudomány. Legtöbbször gyanakodva kezelem az ilyen mutációkat, de néha egész kellemes dolgok sülnek ki belőlük.

A játék főhőse Rene Korda, az Időmester, akit felbérel a kormány, hogy vizsgáljon meg néhány rendkívüli esetet. Arról van szó, hogy valaki, vagy valakik garázdálkodtak az idővel és ezért két zseb-univerzumban teljesen befagyott az élet.

Persze miránk vár a feladat, hogy mindent rendbe hozzunk. Mint vérbeli zsaru kezdünk neki a feladatnak, bár ha sejtenénk, hogy mi vár ránk akkor lehet, hogy visszaadnánk a megbízást. Mielőtt nekikezdenék a teljes leírásnak, szeretnék néhány szót szólni magáról a programról. Az SVGA grafika mellett már nem futotta grafikusokra, így a mostanában oly divatos renderelést alkalmazták a szereplők megjelenítésére.

Az irányítás sem sikeredett valami fényesre, nekem egy kicsit nehézkesnek tűnt. Ha meg akartuk nézni a nálunk levő tárgyakat, akkor a képernyő tetején található menü a játéktér elég nagy részét eltakarta. Ennek ellenére határozottan meg voltam elégedve a kaland nehézségével. Igaz ugyan, hogy volt néhány idegesítő rész és sok olyan fejtörő is problémát okozott, melyek megoldására csak próbálkozással lehetett volna rájönni. Nagyon sok olyan rész volt, ahol egy-egy feladatot többféleképpen is meg lehetett oldani. Ez annyiban jó volt, hogy többféleképpen is továbbjuthattam, de rengeteg tárgyat nem tudtam hasznosítani, mivel egész egyszerűen nem volt rá szükségem.

Tetszett még a felépítése is a programnak. Mindegyik világ külön érdekességeket tartalmazott. Leginkább a fantasy univerzumtól voltam odáig. Igazi mesebeli hangulat uralkodott azokon a bolygókon. Igen ötletesek voltak még a játékok is. Kár, hogy nem minden bolygón volt ilyen. A zene nem volt valami nagy durranás, de a beszédet profi hangszínészek hozták össze.

Igyekszem mindent pontosan leírni, de annyi féle helyszín volt a játékban, hogy lehet, hogy kimarad egy-két kevésbé fontos tárgy. Lehet, hogy kicsit értelmetlennek tűnik majd így első olvasásra a szövegem, de ez egy ilyen játék. Ahol lehet kitérek a kerettörténetre is, bár erre nem hiszem, hogy túl sok helyem lenne.

URBS

Az első helyszínünk Urbs. Ide az űrhajónkkal tudunk eljutni, ha beállítjuk a megfelelő bolygót. Az űrhajó bal oldalán található ez a vezérlőpult. A jobb oldalon található a számítógép, amelyből rengeteg hasznos, de még több haszontalan információt kiszedhetünk a világokkal kapcsolatban.

A leszállásnál válasszuk a kertet, ahol a mágneses észak található. Információgyűjtés céljából, minden

univerzumban fel kell állítanunk a rezonancia detektorunkat. Most sajnos egy hatalmas robot áll éppen azon a helyen és nem hajlandó elmozdulni. Nézzünk szét a környéken. Repüljünk át egy másik helyszínre a Városba.

Nézzünk körben a múzeumban, de mielőtt bemennénk vegyük fel a rongyot és a tisztító pasztát. A teremben feszítsük ki a ládát és a benne található koszos pajzsot hozzuk újra használható állapotba. A kiállítási tárgyak közül leginkább a tábornoki rangjelzés ragadta meg a figyelmünket.

A pajzs segítségével könnyedén meg tudjuk szerezni. Menjünk feljebb egy szinttel és keressük meg az őrt.

Az egy kicsit ideges lesz, amikor meglátja, hogy egy idegen kószál az ő felségterületén és ezért be sem enged a Nagytanácshoz. Repüljünk el az új helyszínünkre az Erődbe. Mint már kiderült ez a világ eléggé militarista.

Egy háború kellős közepébe csöppentünk bele. Egy időkapszulát felhasználva újra üzembe helyezhetjük a rakétakilövőt. Szedjük le a halott katonáról az uniformisát, neki már úgysem kell. A déli csatatéren vegyük fel mindkét elhagyatott harci lobogót. Ezek közül az egyik fog segíteni a mamlasz robot eltávolításában. Helyezzük el az ellenfél zászlóját a kertben található póznára és a halott katona egyenruhájában parancsoljuk meg a robotnak, hogy távozzon a posztjáról.

Repüljünk vissza az erődbe és álljunk a scanner elé. Mivel az egyenruhánk csak egy közkatonáé volt, tegyük fel a rangjelzésünket is. A kivégzőosztag tagjait semmisítsük meg a pajzzsal és engedjük el a halálraítéltet. Ő egy kém egy másik világból, de nekünk nem árthat semmit.

Az erődítménybe a PDA (Personal Direction Assistance) segítségével juthatunk be. Ezt is a felső menüből tudjuk használni. Belépéskor válaszút elé kerülünk, megmentsük e a bolygót vagy pusztítsuk el. Mivel csak az egyik opció után maradunk életben ezért nem túl nehéz a döntés.

Ezután kapunk egy tologatós puzzle-t, amin a világ jelképe található. Ezt kell kiraknunk a továbbjutáshoz. Igaz, hogy sikerült visszaállítanunk a normális időt ebben a világban, az Öregek Tanácsa azonban mégis a vesztünket akarja. Egy apró blöffel és némi tisztelettel azonban elkerülhetjük a halálos ítéletet.

Irány a második univerzum, Aurana.

AURANA

Egy sivatag kellős közepén landoltunk. E világ tulajdonosa nagy keletimádó. Az egész világ az 1001 éjszaka meséire emlékeztet. Nyissuk ki a közelben található üveget, amit rögtön bánjunk is meg. A palackban ugyanis néhány barátságtalan és meglehetősen éhes dzsinn lakozik. Ránk hárul az a feladat, hogy élelmet szerezzünk nekik.

Még jó, hogy gondoskodtak szállítóeszközről, egy varázsszőnyeg repít el az oázisba. Itt szedjük fel az összes gyümölcsöt. Menjünk vissza a dzsinnekhez és adjuk oda nekik a következő gyümölcsöket sorban: pillar, cross, burning man, bread, star, lotus.

Miután jól laktak, szépen visszabújnak az üvegbe. Rakjuk el az értékes palackot, később nagy szükségünk lesz rá.

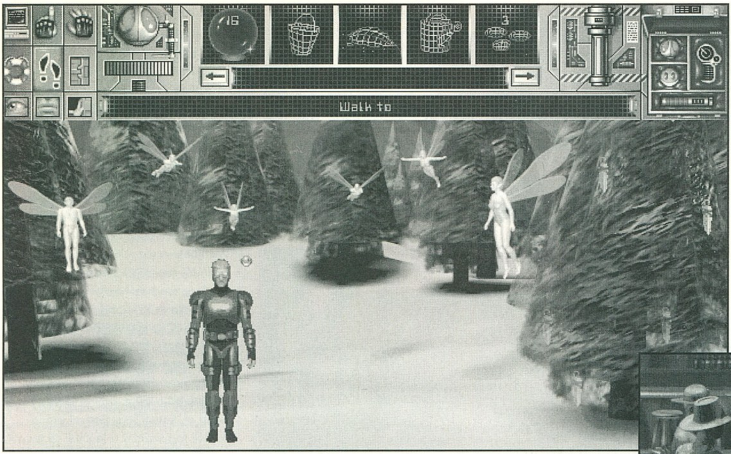
A következő úti célunk a Kanyon. Nem árt ezen a helyszínen vigyázni, mivel a futóhomok hamar elnyel. A tó mellett heverő halott nomád tetemét egy elég rusnya fenevad őrzi. Mellette nem férünk el, a másik oldalon meg a tó állja az utunkat. Repüljünk el a kilátóhoz, ahol egy vén koldus bűvöli a kígyóját. Ismerte a kémet, akit megmentettünk a kivégzőosztagtól, ezért egy csomó aranyat átad a sajátjából (vagyis nem pöröl, ha elvesszük).

Szerezzük meg tőle a mágikus szandálokat, de a dzsinnes palacktól semmiféleképpen ne váljunk meg. Menjünk vissza a Kanyonba és a szandál segítségével rohanjunk át a barlang bejáratához.

A csontváz koponyájából kivehetjük az aranytűt, de nem igazán éri meg a fáradtságot. A pók egyszer úgyis megmar, a tű meg nem fontos a végigjátszáshoz. A híd túloldalán vegyük fel a tollat, amit a jégmadár ejtett el. Ennek segítségével simán be tudjuk fagyasztani a tavat és el tudjuk kerülni a szörnyeteget.

A kilátó mellett találhatunk még egy tavat, melyből a tollak segítségével simán tudunk egy kis jeget fakasztani. A következő helyszín amit meg kell látogatnunk az a Barlang.

A pókhálót erősítsük meg a varázspálcával (a szerszámos készlet legalsó darabja), majd a megerősített pókhálót csatoljuk magunkra. Ettől fogva



ezen a bolygón csak Pókemberként emlegetnek minket.

Egy kisebb földalatti labirintusba érkezünk, amelynek az egyik végén egy barlangtó vár minket. Egy mágus éppen a szomját oltja, mikor megzavarjuk, de rövid úton elpárolog. Nedvesítsük meg az általa otthagyott ruhadarabot.

Keressük meg a labirintus másik végében található barlangot és a nedves ruhával dörzsöljük le a falon található emblémát. A barlang közepén álló hatalmas kristályon fényesítsük ki a jéglencséinket. Most már nyugodt szívvel kimehetünk a megjelenő ajtón.

Egy nomád táborba érkeztünk, amelynek a bejáratát egy fickó őrzi egy hatalmas karddal. Vakítsuk el a lencsékkel és szedjük fel a kardját. Látogassuk meg a hastáncosnőt és mentsük meg a hatalmas póktól. Kiderült, hogy egy gazfickó üldözi őt a szerelmével elég erőszakosan.

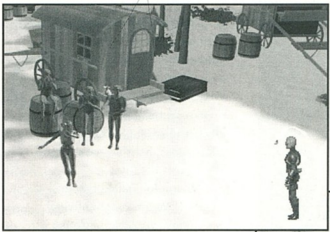
Verjük le a fickót és menjünk fel a hegyek közé. Egy felderítővel találkozhatunk, aki egy látcsövet szorongat a markában. Néhány arany fejében hajlandó megválni a féltett eszköztől. Szereljük szét a messzelátót és rakjuk bele a jéglencséket.

A látcső segítségével már nem könnyű elkerülni a fara morgana-t és megtalálni az igazi palotát.

A palota előterében néhány semmirekellő lézeng és mindegyik csak a pénzünkre pályázik. A palota belsejét egy marcona őr vigyázza. Pénzzel megvesztegetni lehetetlen, de egy jóképű scimitar-t nem tud visszautasítani. A hárembe vezető utat azonban elállja egy ugyanolyan szörnyeteg, amelyik a tónál keserítette meg az életünket.

Induljunk el inkább a másik irányba. Egy fürdőbe érkezünk, ahol egy őrszem áztatja öreg csontjait.

Mivel nem nagyon akar kiszállni a medencéből, dobjunk a vízbe egy időkapszulát. a víz feltöltődik elektromossággal és ezt az arab sem bírja sokáig. A halott nomádnál talált mozaiklapokkal ki tudjuk egészíteni a medence alján található képet. Ez az



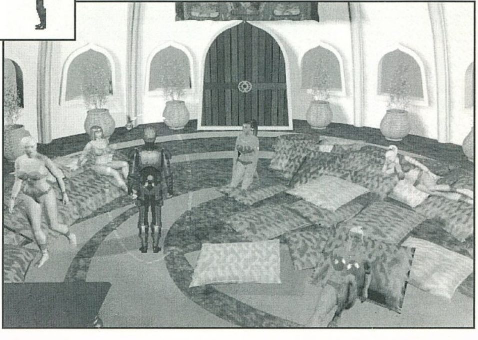
úriember a tulajdonosa ennek az univerzumnak.

A háremtől jobbra található a kincseskamra. Toljuk el az oszlopot és vizsgáljuk meg tüzetesen a tapétát.

Toljuk el a matracot is, így már könnyedén el tudjuk érni a titkos átjárót a hölgyekhez. A háremben szebbnél-szebb lányok unatkoznak és csak egy kis szórakozásra vágynak.

Az egyikük kitalált egy találós kérdést, melyet muszáj megfejtenünk. A megfejtés egyébként a dzsinn palack (ezért nem szabad odaadni a vak koldusnak). Sikeres felelet esetén a jutalmunk nem marad el. Az igaz, hogy én egészen másfajta jutalomra gondoltam, de azért a kirakójáték sem volt rossz. Itt is a világ emblémáját kellett kirakni. Az eredetit megnézhetjük, ha visszamegyünk abba a barlangba, ahol a nedves ronggyal megtisztítottuk a falat.

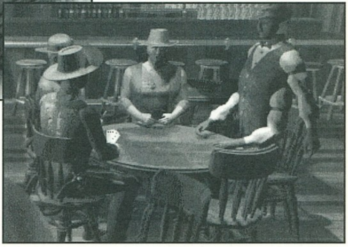
Miután megszereztük a második univerzum kulcsát is, üzenetünk érkezik a kormánytól. Gyanús alakot láttak őgyelegni a Fortuna nevezetű világban.



FORTUNA

Ha odaértünk, akkor fogad minket az univerzum ura, Alachra. Igen nagy szerencsejátékos hírében áll az öreg kentaur. Elmondja, hogy itt még nincs semmi probléma az idővel, de egyesek már láttak egy gyanús idegent errefelé kószálni. A biztonsági őrök számát mindenesetre megkettőzték.

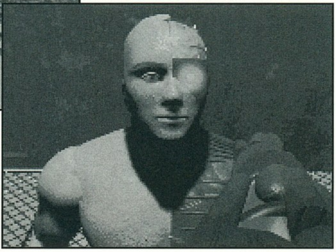
Egy idegen űrhajó áll még a dokkban, nem árt ha tüzetesebben megvizsgáljuk. Érdeklődjük az őrtől, majd próbáljuk meg kijátszani a járőröző droidot. Ha végképp elakadtunk, akkor uszítsuk rá a PDA-nkat a robotra. Sajnos a hajó rakterét



egy jelszavas ajtó őrzi, így egyelőre még nem tudunk bejutni.

Derítsük fel a kaszinó többi részét. Ismerkedjünk meg a kocsmárossal és szedjünk ki belőle minden használható információt.

Egy üres asztalon egy elhagyatott kamera árválkodik, ne hagyjuk ott. A földalatti komplexum alsó színjein egy rocker banda zenél. Egész jó a hangzásuk, csak hiányzik egy tag az együttesből. A szökőkútban található pénzérmét egyelőre még nem tudjuk felvenni, de ne feledkezzünk meg róla.



A játékasztaloknál szólítsuk meg a játékmestert. Kiderül, hogy ő volt a banda glifnod játékosa, csak amióta elveszett a szerencsepénze, nem talál magára. A bejárat melletti asztalról felvehetjük a kockabehúzót. Ezzel már nem gond kihalászni az érmét.

Menjünk vissza a hajókhoz és fényképezzük le az őr biztonsági kártyáját. Most már szabad bejárásunk lesz szinte mindenhova.

A lifttel ereszkedjünk le a komplexum legaljára és lépjünk be a vonatba. Egy vadnyugati játékbarlangba érkezünk meg, ahol

fel kell állítanunk a mágneses rezonátorunkat. Beszélgessünk el a zongoristával és ígérjük meg neki, hogy ha elkezdődik a lövöldözés akkor nem őt vesszük elsőnek célba.

A nehézfiúk az asztalnál kártyáznak és nemigen mutatnak hajlandóságot arra, hogy eltisztuljanak a környékről.

Nincs más hátra, mint jól elverni őket pókerben. Ekkora mázli láttán nem tudnak mit csinálni, elkotródnak.

Térjünk vissza az állomásra és elegyedjünk beszédbe a koldussal. Van egy tuti tippe a következő futamra, de eléggé le van égve. Szálljunk be a buliba és repüljünk el a Trucks bolygóra. Itt tegyük fel minden pénzünket arra a futamra, amelyiket a koldus ajánlotta. Természetesen bejött a tipp, s most egy halom pénzzel lettünk nehezebbek. Adjuk oda a koldusnak a nyeremény felét és látogassuk meg a kocsmárost ismételten. A háta mögött álló pultról egy csomó mindent meg tudunk most már venni.

Ugorjunk be a játékterembe és adjuk oda a krupiénak a szerencsepénzét. Meg is ígéri, hogy visszatér a bandába csak előbb még meg kell szereznünk a hangszerét.

Cserkésszük be a biztonsági embert és vegyük meg tőle a hangszert. Elég szép summát kér érte, de ne sajnáljuk rá a pénzt.

Kérjük meg szépen Jester-t, hogy okozzon egy kis galibát a teremben. Miközben zajlik az élet odakint, kapcsoljuk ki a védőhálót és ürítsük ki a ládát.

A ládában talált chip segítségével fejlesszük tovább a mi kis PDA-nkat. A hangszert visszajuttatva eredeti tulajdonosának már nem lehet gond megszerezni az énekes bizalmát. Elmondja, hogy találkozott egy gyanús külsejű pacákkal, akit a szervizalagutak felé látott utoljára. Ezen a szinten található a bejárat az alagútba. Kóboroljunk egy kicsit a környéken és persze ne felejtsünk ott semmi mozdíthatót. Egy szinttel feljebb található az egész bolygó irányító- és kémrendszere. A operátorokat megkötözték és egy nagy erejű bombát raktak eléjük. Nincs sok időnk. Győzzük meg a biztonsági jelvényünkkel a nagydarab idegent, hogy mi az ő pártjukon vagyunk. Ezután rakjuk az üres fémhordót a bombára és oldozzuk el a foglyokat. A hordó felfogja a detonáció nagy részét és így nem sérül meg senki.

A monitorokon keresztül a bolygó fontosabb részeit szemmel tudjuk tartani. A szerszámos készlet legalsó tagját kell használnunk az egyik monitoron, hogy megkapjuk az idegen űrhajó jelszavát.

Egy másik monitoron nyissuk ki a lift bezárt ajtaját. Liftezzünk vissza a tetőre, ahol a hajókat tartják. Nyissuk ki a piros hajó rakterét és vegyük ki belőle a tolvajkulcsot. Egyengessük meg kétszer a kalapáccsal és első osztályú betörőszerszámot mondhatunk a magunkénak.

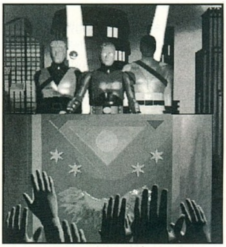
Menjünk be még egyszer az alagútba és keressük meg a titkos labort. Ennek az ajtaját csak az átalakított tolvajkulccsal tudjuk kinyitni. Bent megtaláljuk a másik chronomaster-t, aki nem más, mint Milo a volt tanítványunk. Kiderült, hogy ő az egyetlen túlélője annak a kalóztámadásnak amit a Pasqua bolygó ellen követtek el a kalózok sok-sok évvel ezelőtt.

Hat rettegett kalóz fogott össze azon a portyán és a bevételből mindegyikük csináltatott magának egy saját univerzumot. Megfűz minket a fiú, hogy segítsünk neki, mivel a törvény tehetetlen a kalózokkal szemben.

Nem igazán örül neki amikor megtudja, hogy megszüntettük a sztázist az első két univerzumban. Új haditervet kell kieszelnünk. Ha elkapjuk a kalózok vezetőjét akkor a fej nélkül maradt szervezet kártyavárként fog összeomlani.

Milo távozása után megkapjuk a már szokásos fejtörőnket. Ez nem más mint egy zenei memóriajáték. A bolygó elhagyásával azonban egy kis probléma adódott. A biztonsági őr nem engedélyezi a felszállást. Még szerencse, hogy emlékeztünk arra a megjegyzésére, hogy mennyire tetszik neki Jester. Fessünk be kékre egy időkapszulát és adjuk oda neki. Hazudjuk azt, hogy kell bele néhány elem és csak akkor fog működni.

Fenn az űrben megbeszéljük Milo-val a további teendőket. Végül megállapodunk, hogy ő megy a rémálmok univerzumába, de ezért



nekünk le kell zárnunk két további bolygót.

CABAL

Látogassuk meg a boszorkány kunyhóját először. Egy jól ismert játékra invitál. A hóhér nevezetű játékot biztosan mindenki ismeri, csak itt elég nagy a tét.

A megoldás a következő. Avalon Greer keeps his heart in an egg. A jó megfejtésért cserébe megtanít egy varázslatra és megengedi, hogy körülszimatoljunk a kunyhójában.

Kapjuk fel a földet, a vödröt és az öntözőkannát. Nézzünk körbe a viskóban és ne legyünk szívbajosak. A könyvespolcról szedjünk le minden könyvet és tekercset. Tanuljuk meg róluk a varázslatokat. A banya kondérjában jóféle pörkölt fő. A kannába merjünk egy keveset. Állítsuk fel a rezonátort,

majd a kapott információkat felhasználva repüljünk el az üvegbolygóra.

A lehulló tollakat vegyük fel, majd elegyedjünk beszédbe a papokkal. Tanítsuk meg nekik a nyitó varázslatot, mire ők is megajándékoznak eggyel.

Menjünk be a templomba és térdeljünk le a phoenix képmása előtt. A varázspálca és a tekercs segítségével már könnyedén szót érthetünk a madárral. Amikor egy áldozati ajándékot kér ajánljunk fel neki egyet a tollai közül. Cserébe megáldja és ad néhány jó tanácsot Milo barátunknak.

Kérjünk engedélyt a rezonátor felállítására, majd repüljünk el az ékkőre. Élesszük fel az unikornist a varázspálcával, majd itt is helyezzük üzembe a rezonátort. Az erdőben ismerkedjünk meg a faerie-kel, akik előzékenyen feltöltik a varázspontjainkat.

Látogassuk meg a törpéket az Üllőn. A törp bánya bejáratát őrző törp rettentő éhes. (Szinte minden törpe az!) Adjunk neki egy adagot a boszi pörköltjéből. Hálából odaadja a bejárati ajtó kulcsát. Keressük meg a mágneses oszlopot a bányában és a kalapáccsal törjünk le néhány darabot.

Állítsuk fel negyedszer is a rezonátort. Használjuk a varázspálcát magunkon, majd szavaljuk el a következő kis versikét: Síning somot, shining bright, worked by fire, heart of light.

Egy látomást kapunk a vers hatására. Az értelmezéshez azonban szükségünk lesz a király buborékpálcájára. Cseréljük el a rezonátorra, nekünk úgyis van tartalék a hajón.

Repüljünk el a vulkánhoz, majd altassuk el a repülő szemet. Égessük le a szárnyait, majd vegyük fel a szemet. Egy buborékban emelkedjünk fel a fenti lebegő szigetekhez. Egy alvó Csipkerózsikát találunk egy szobában. Vegyük fel a rózsáját, ezzel felébresszük a lányt is.

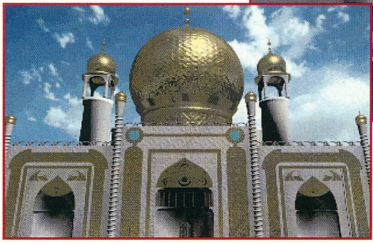
Kiderül, hogy ő Avalok Greer lánya. Csókoltassuk meg vele kétszer a szemet, s ezzel szabadítsuk ki Avalon szívét. Repüljünk vissza az üvegbolygóra és menjünk be Avalon tornyába. A kalóz meg sem próbál elmenekülni, szinte örömmel fogadja az igazságszolgáltatást. Őt egyedül csak a lányának a biztonsága érdekli.

Repüljünk vissza boszorkány kunyhójához. A Milo-tól kapott információk alapján meg kell állítanunk az időt ebben az univerzumban. Ültessük el a rózsát a boszi kertjében, majd öntözzük meg. Szedjük le a megnőtt rózsát, majd a gumóját lékeljük meg a késsel.

Ültessük el a gumót. Egy kicsit megnő, így akár be is mehetünk a belsejébe.

Szedjük le a sárgászöld kristályt a falról, majd törjük össze a kalapáccsal. Gyújtsunk alá a fazéknak a fahasábbal, majd oltsuk el a tüzet az öntözőkannával. Szedjük fel a kipattanó parazsat.

Mágnesezzük meg a tollat. Pakoljuk be a kondérba a földet, a parazsat és kristályt. A összetört tollakon használjuk a varázspálcát, majd kavarjuk meg az egész kotyvalékot. HA mindent jól csinálunk akkor sikerült megállítanunk az időt.



VERDRY

Na ez volt az a pálya ahol majdnem feladtam az egész Chronomastert. Ez az egész pálya nem más, mint egy szürrealista álom. A végcél itt is ugyanaz, mint az előző bolygón, meg kell állítanunk az időt. Ehhez össze kell gyűjtenünk egy gusztustalan labirintusban 7 darab lépcsőfokot.

Beszélgessünk a zöldségekkel, majd fenyegessük meg az enyves levelű palántát, ha nem adja vissza a cuccainkat.

A feltárult lyukon keresztül menjünk be egy új helyszínre. Itt használjuk a rezonátort, majd repüljünk el a kisbolygókra.

Itt keressük meg azt a planétát, ahol a mágnes a földön fekszik. Szerezzük be az új információkat, majd repüljünk el a gazzal benőtt területre.

Tisztítsuk meg a tuskót az indáktól és vegyük fel a virágot. A tuskóról felvett tüskékkel spékeljük meg a virágot, majd rakjuk az egészet a tuskóra.

A kalapács és a tüske segítségével megszabadulhatunk a labirintus bejáratát őrző szörnytől. Ezután következik a labirintus. Nem egy leányálom, de azért meg lehet csinálni. Következzenek a szobák és a feladatok.

Posta szoba: Vegyük fel a babát, majd szedjük ki a levelet a ládából. Válaszoljuk meg Merriwind-nek, majd küldjük el neki postán. Kavarjunk egy kicsit a ládával, ha mindent jól csináltunk akkor a fáradozásunk jutalma egy lépcsőfok lesz.

Gemini szoba: Szerezzük meg az álomkapót a szobroktól, majd vegyük ki a segítségével a lépcsőfokot a tükörből. Nyissuk ki a trezort, majd Menjünk be a festményekhez.

Festmény szoba: Nem kell megijedni, ha néha fordítva működik az egér, ez a programozók figyelmessége. Szedjük ki a laza szöget a falból és nyissuk ki azt az ajtót, amelyik mögött a csontváz szteppel.

Ezután már fel tudjuk venni a képet a lépcsőfokkal.

Kerti szoba: Vegyük fel a lehullott leveleket, majd gyűjtsünk egy kis virágport. Ha már nálunk van a fűnyíró akkor le tudjuk aratni a vízi virágokat is. A méheket lekenyerezve hozassuk el velük a gereblyét. Gyűjtsük össze a leveleket, majd vegyük fel az alattuk található asztaldarabot.

Az elefánt mágnessel vegyük ki a vésőt a tóból, majd hasítsunk ki a segítségével egy lépcsődarabot a fából.

A szemek szobája: A virágpollennel meg tudjuk vakítani a kémeket. A frigóról vegyük le a mágnest, majd vegyük ki az agyat a jégről. Toljuk el a hűtőt, majd szereljük le a motort. Az asztallal cseréljük el a lépcsődarabot.

Az infantilisek szobája: Két kis szörny hajókázik egy lépcsődarabon. csináljunk nekik egy kishajót a tálból, a hűtőmotorból és a levélből.

Az idióta kisgyerek szobája: Nála található az utolsó lépcsődarab.

Adjuk oda neki az agyat és a babát. Egyből megtanul beszélni, majd nekünk adja a lépcsődarabját.

Ha mindent rendben csináltunk, akkor most már 7 darab lépcsőfokkal kell rendelkeznünk. menjünk vissza a képszobába és építsük fel a lépcsőt. Egy órákkal teli szobába kell érkeznünk. Állítsuk be az összes órát 6-ra.

Rongáljuk meg az összes órát, a talált tárgyakkal már nem lesz olyan nehéz. Miután megállítottuk az időt térjünk vissza az űrhajóba és repüljünk el a főgonosz univerzumába.

DYCE

Nyissuk ki a paneleket a csavarhúzóval, majd buheráljuk meg a vezetékeket a PDA-val. Piszkáljuk meg a lift vezérlőjét a frekvencia modulátorral.

Egy memóriajátékot kell megcsinálnunk, amelyik nem is olyan egyszerű, mint ahogy azt hittük elsőre.

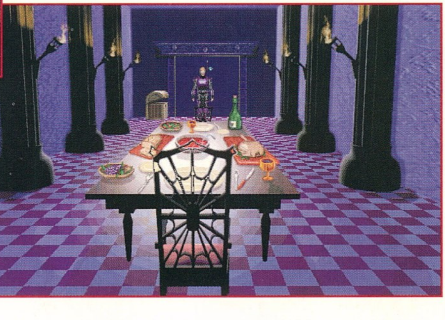
A leszállóhelyen Deter-be botlunk, aki egy mech-ből próbál meg kiirtani minket. Tereljük el Milo-val a figyelmét, majd tegyük tönkre az irányítószerkezetét. Tartóztassuk le az agyat, majd repüljünk el a bevásárlóközpontba. Menjünk be a laborba és segítsünk a dokinak elvégezni a műtétet.

Ehhez nem árt ha kikölcsönzünk egy könyvet a sebészetről az automatánál. A dokitól szerezzünk meg minden info-t és tárgyat.

Repüljünk el a O'Ryan villájához. Szedjünk le egy napcellát és nyissuk ki vele az ajtót. Ezen a ponton fogságba ejtik Milo-t. Megint csak nekünk kell kiszabadítanunk a barátunkat.

Régi ismerősünk, Merriwind vár minket az egyik szobában. Törjük össze az összes játékszerét és a dugó kihúzásával engedjük be a valóságot a szobájába. Ez neki már sok, inkább választja a dutyit.

A ládában talált kártyával bejuthatunk a mech-es szobába. Itt vonjuk az irányításunk alá és törjük be az utolsó ajtót. Itt tartja fogva Dwistor a barátunkat. Ne rohanjunk neki egyből, inkább használjuk a lyukban talált furulyát. Ő már a negyedik fogoly.



A szobákból szedjük fel a nyerő jegy két darabját, majd váltsuk be. 50000-et kapunk ezért, de még el kell adnunk a dokinak egy műkezet, hogy összejöjjön a repülőjegy ára a főgonoszhoz. Mikor ez is megvan már csak a befejezés maradt hátra.

Háromféle befejezést kaphatunk, attól függően melyik stratégiát választottuk a bejutásnál. Válasszuk a középsőt és állítsuk meg a bolygót a PDA-val. Állítsuk fel a rezonátort és használjuk a frekvencia modulátort.

Végezetül pedig törjük össze az elemeket a kalapáccsal.

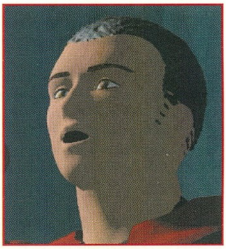
Hát ennyi lett volna a Chronomaster leírása. Az igazság az, hogy sokkal rosszabbra számítottam.

Nem volt az az átütő siker, mint a DOTT, de azért ezekben az ínséges adventure időkben mindenképpen felüdülést jelentett.

Persze vannak hibái is. Nagyon nem tetszettek az értelmetlennek tűnő megoldások. Túl sokszor kellett használni mondjuk egy frekvencia modulátort magunkon, aminek nem sok tetejét láttam. Nagyon sokszor csak a véletlenen múlik egy megoldás megtalálása.

Ennek ellenére ajánlom azoknak, akik szeretik a kihívásokat és van elég idejük, hogy kipróbáljanak minden egyes variációt.

Mocsy



PC GURU

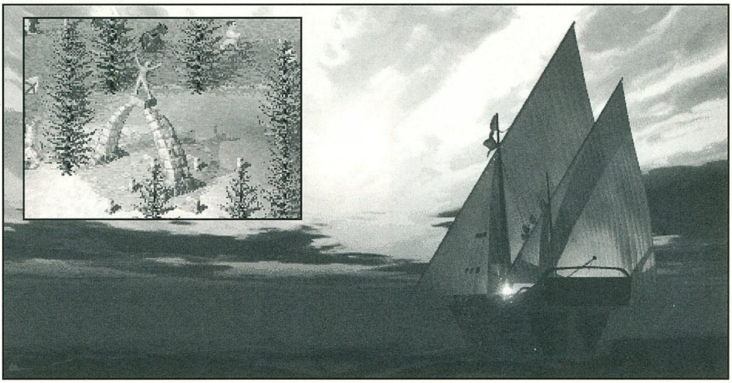
80%

Ilyen szegényes felhozatalban, egészen előkelő helyet foglal el.

Ismét Settlers 2

Hogyan érkeztem vissza Rómába...

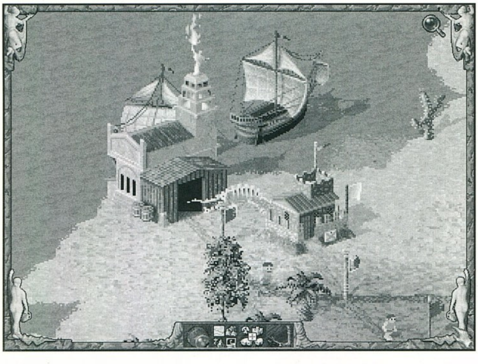
BLUE BYTE
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, Win '95, SVGA, 8MB RAM, 30MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák



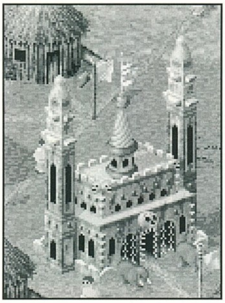
Az utóbbi hetekben szinte forrt a telefonvonalam, annyian bombáztatok Settlers 2 kérdésekkel, hogy az esetből kettős tanulságot sikerült levonnom. Egyrészt kevés volt az a négy oldal, ami a cikknek jutott, másrészt lassan nyithatnék egy help-line vonalat, ahol megfelelő tarifáért segítenék a bajbajutottakon... Nos, ez utóbbi variáció meglehet jövedelmező, ám cseppet sem vonzó számomra, így maradt a másik megoldás, rá kell szánni minimum még két oldalt a Settlers 2-re.

Épphogy végigjátszottam a küldetéseket, de már most nem tudnám fejből, hol milyen stratégiával és esetleg csellel lehet tovább jutni, szerencsére játék közben szorgalmasan jegyzeteltem nektek. Íme a történet; aki ahol elakadt, olvasson bele. A sztori mint tudjuk úgy kezdődik, hogy jó néhány római hajótörött áll egy sziget partjainál, remélve, hogy egyszer majd hazatalál...

Az első néhány pálya részletezése meglehetősen felesleges szócséplés lenne. A legelsőt például csak azoknak érdemes végigjátszani, akik most ismerkednek a programmal. Oktatónak nagyon jó, egyébként pedig iszonyatosan unalmas pálya. A történet szempontjából a lényeg csupán annyi, hogy a hajótöröttek megpróbálják kicsit összeszedni magukat, hogy megálljanak a saját lábukon, felépítve egy kisebb, működő birodalmat. A második pályához is csak annyit fűznék hozzá, hogy a győzelemhez nem kell más, mint megfelelő hadsereg. Tehát kell arany, hogy erősödjön a katonaság. Aki ellenséget keres, haladjon észak felé, aki pedig aranyat, az nyugatra. Előbb érdemes talán az aranyat beszerezni, az ellenség amúgy sem agresszív. A harmadik pályán a történetben megjelenik egy sorstárs, aki megosztja velünk a sörfőzés titkait. Ezen felül lehetőség lesz felderítőtornyok építésére. Ezek funkciója a nevükben van. Emellett elvileg védelmi funkciójuk is lenne, ha íjjal felszerelt egység van a toronyban, de én a több mint kétszáz órányi játék alatt egyetlen nyílvesszőt sem láttam kiröppeni egyik ilyen magaslesből sem, sajnos. Pedig az ötlet jó volt, kár hogy nem működik. Amit itt még érdemes tudni, hogy bármelyik törzset támadod is meg, azonnal visszatámad, méghozzá mind a kettő. Tehát nem érdemes a dolgot elkapkodni.

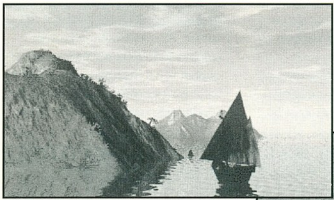


Az izgalmasabb dolgok itt, a negyedik missziónál kezdődnek. Szinte rögtön a HQ alatt álldogál az a viking, aki megosztja velünk szomorú történetét, amint elérjük őt. Aki gondolja sajnálja őt bátran, de a szíve legmélyén minden játékos úgyis örömtől repes, mert végre lehetőség nyílik kikötő építésére. Persze ennek így önmagában nem sok értelme lenne, ezért a partmentén állíts munkába egy hajóácsot is. Ne felejtsd el a munkáját a nagy hajók gyártására irányítani, mert alapjáratban megszállott módon készíti a kis ladikokat, s mire észbekapsz rögtön a raktáradba kerül belőlük néhány tucat. Amint kész a kikötő és az első vitorlás, indíthatod is az expedíciót. Hamarosan egy kis szigetre bukkansz, ahol a történet szerint szent állatok, bálnák (ki tudja miért mégis lábuk van) csontvázai találhatók. Erik ellenzi az idetelepedést, fél a holt állatok szellemétől, ám én azt ajánlom, köss itt ki, mert a hegy értékes kincseket rejt. Ezen a pályán sem agresszív egyik ellenfél sem. A taktika nem más mint a két sziget ásványi kincseinek kiaknázása, s terjeszkedés az északi



hegyvonulat mentén. A sárga területeinek elérése után lehet aprólékosan dél felé nyomulni, ha lehet katapultokkal, ha nem, támadással.

Az ötödik próbatétel igazi erőpróba lehetne. A zord táj, a lávafolyamok semmi jót nem ígérnek. Iszonyú sok kő van, ebben szerencsére nem lesz hiány. Érdekes színfoltot jelentenek a gázlók. Most Nippon fiai lesznek ellenfeleid; a két sárga bőrű, ferdeszemű nép egymással szoros szövetségben él, tehát ismét kettős támadásra számíthatsz. Ezen a pályán a háború csupán a katapultok és az idegek harca. A támadás felesleges. Ha a HQ alatt lévő tóval egyvonalban, nyugat felé kibontod a köveket, egyenesen a kapuhoz vezet az út. A vörös ellenfelet elég csak korlátozni a terjeszkedésben, különben nem kell vele foglalkozni.

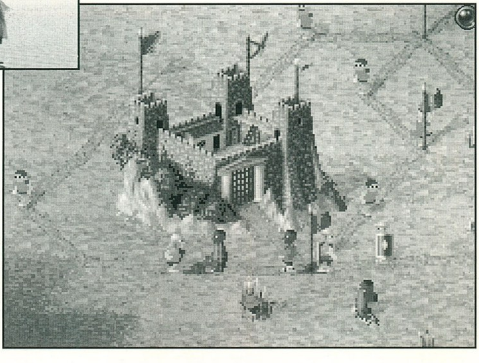


A hatodik pálya elég siralmas. Szintén csak idő kérdése az egész. A főhős délfelé aranymezőt sejt és végül is nagyjából igaza is van. Tulajdonképpen itt sem kell mindenáron háborúzni a győzelemhez, de a türelmetlenebbek úgy gyorsabban célt érhetnek. A kapu eléréséhez szintén nem kell feltétlenül a vörös néppel csatázni...

A hetedik pályán barbár vikingek lesznek ellenfeleid, akiket valószínűleg nem hatna meg, ha elmesélnéd, hogy egykor Erik védelmére siettél. Valószínűleg amúgyis nyűgösek a szent bálnák temetőjének megbolygatása miatt. Egy hadifogolytól megtudhatod, hogy nyugat felé, erősen védett területeiken a barbár horda jelentős aranykészletekkel bír. A helyzet reménytelennek látszik, meséli a kalandozó, de Te ne higgyél neki, sajnos megint nem mond igazat. A kaput a vörössel jelölt nép területén, nyugat felé találod.

A nyolcadik misszió tengeri utak küldetése. Az egyik legérdekesebb pálya ez volt. Rögtön nyugatra maga mellett egy erős ellenfél virágzó birodalmát találja, aki kicsit is kíváncsi. A vezető ajánlja is, hogy menekülj kelet felé, vagy a tengeren át. Azért a nyugati hegyből érdemes óvatosan kiaknázni amit lehet, s közben valóban sebesen terjeszkedni keletre, méghozzá erős védelmi vonalakkal. Amint elérted a keleti hegyeket, csinálj raktárt és építs ki egy biztos, minibirodalmat, melynek a déli csücskében létesített kikötőjéből hamar elérheted a térkép két kis szigetét. Ezeket a területfoglalások után egyszerű kis tengeri útvonalakkal is összekötheted, de a másik két kikötőre mindenképpen szükség lesz, mert a csónakok embereket nem szállítanak. A déli szigeten még egy hajóácsot is kellett építenem, mert a vitorlások sehogy sem akartak csónakot hozni ide. A taktika itt csupán annyi, hogy jól megerősödve kell visszatérni, mert a vörös nép, amint lehetősége van rá, támad. Ha jól kiépíted a katapultok védelmi vonalát, nem sok esélye lesz. Ügyelj a kőgazdálkodásra, mert a kifejthető sziklák száma sajnos véges. A kapu az L alakú kontinens délnyugati csücskében van, mégsem ajánlom, hogy ott délen, ahol lehet kikötőt létesíts, mert amint majd meglátod, az ellenfeled is tisztában van a katapultok hasznosságával.

A szürke sziget. Nem túl fantáziadús elnevezés, de ez még nem lenne baj. Ismét láva, szürke kövek, komor fák. A kezdés ideálisnak tűnik; keleten vas, a HQ felett arany és szén van. A gyanús, zöld víz pedig egész sok halat dédelget. Ha tovább nyomulsz kelet felé, hamarosan belebotlasz a meglehetősen agresszív, sárga színnel kiemelt nép csapataiba. Szerencsére aranyad van bőven, ezért ha jól gazdálkodsz, képzett katonák várják őket a határokon. A kezdetben oly lelkes ferdeszeműek hamar megtörnek lelkes csapataid támadásaitól. Ezek után már nem sok vizet zavarnak. Viszont kikötőre feltétlenül szükség van. Azaz mégsem, mert kelet felé, a sárgán keresztül is el lehet érni a vörös népet. Aki most is agresszív és alapból elég erős, ezért mégis hasznos a kikötő megépítése. Ez azonban csak egy helyen lehetséges; mégpedig a sárgának van egy katonai épülete közvetlenül a vízparton. Ennek a helyén lehet megteremteni az expedíció indításának feltételeit, úgyhogy ennek a létesítménynek a sorsa nem lehet kétséges. Ha átmentél a szigetre, tudnod kell, hogy amint kelet felé terjeszkedsz, a vörös meg fog támadni. Ezért haladj nyugatra, fejtsd ki az értékes követ és a közeli hegy kincseit (arany, vas és szén is van), s csak utána láss neki a támadásnak. Ezek után már nem lesz nehéz dolgod, sajnos.



Az utolsó próbatétel előtt hősünk is megrezzen a pillanat nagyságától. A hatalmas, szabad térben hirtelen azt sem tudja az ember, merre menjen. Megsúgom. Északra, méghozzá gyorsan. Sajnos a közelben hamarosan feltűnnek Remus seregei, akik éppúgy áhítoznak az északi hegy értékeire, mint Te. De persze nem azért vagy már tíz éve úton, hogy most add föl. Amint eléred a hegyet, folyamatos támadásokra számíthatsz. Erős, jól kiépített védelemre lesz szükség, hogy túléld az ütközeteket. A vörös néppel, ha lehet még egy darabig egyáltalán ne kezdj ki, s ne terjeszkedj a határaihoz. Sőt a keleti néppel szemben is ajánlom kezdetben a jól bevált „erdészek és katapultok" kombinációt. Mivel a kőkészlet véges, indulj el a déli tengerparton nyugat felé, ahol megleled a hegyív déli vonulatait. Itt folyamatosan terjeszkedve, kisebb központokat létrehozva jól megerősödhetsz. Aranyat, gránitot, szenet és vasat is találhatsz itt. Ha már úgy érzed, itt az idő, intézz elszánt rohamot a délen megszakadó hegylánc kínálta csapáson. Törj észak felé és meglehet kisebb veszteségek árán (attól függ, meddig vártál), meg lesz a végső kapu, mely hazavezet. Kár, hogy jutalmad mindössze egyetlen állókép, ami ráadásul nem is a legsikerültebbek közül való.

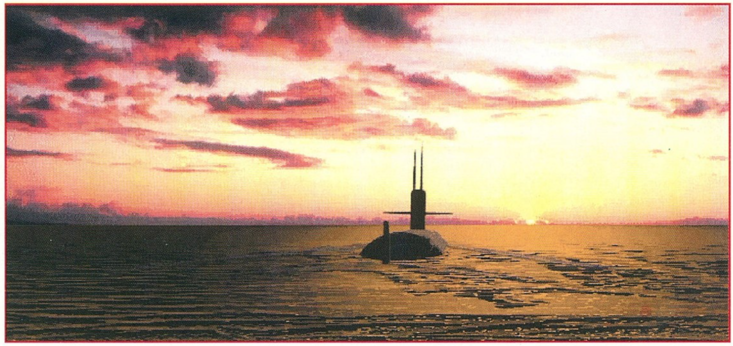
Ezen is túl vagyunk. Igaz, hogy könnyű volt?! Akinek maradt kérdése, tegye fel bátran, várom levelét. Addig is; szerintem játszatok a Free mode-ban, egymás ellen. Ennél csak izgalmasabb lehet.

Lily

Fast Attack

Tengernyi a munka!

SIERRA
2xCD, 486DX-33, MS-DOS 5.0, SVGA, 8MB RAM, 12MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

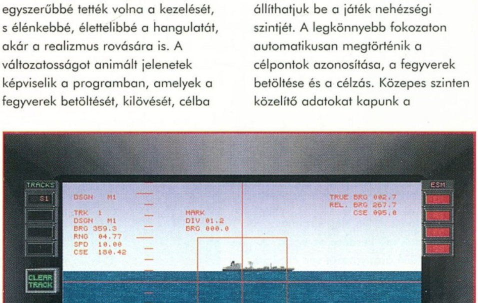


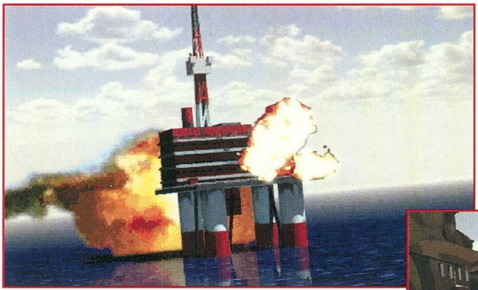
Nincs is annál jobb ilyenkor a nyár derekán, mint a hűvös habok közé merülni! Erre viszont nemcsak a strandon van lehetőségünk, hanem – a Sierra új tengeralattjáró-szimulátorának köszönhetően – a számítógép előtt ülve is. Igaz, hogy aki az utóbbi lehetőséget választja, az nem annyira lehűlni fog, mint inkább megizzadni...

A történet szerint kineveznek minket egy Los Angeles osztályú atom-tengeralattjáró parancsnokává. Feladatunk, hogy Amerika érdekeit védelmezzük a Perzsa-öböl, a Földközi-tenger, a Japán-tenger és az Atlanti-óceán vizein, s ennek keretében ellenséges szállító- és hadihajókat, no és persze tengeralattjárókat azonosítsunk és süllyesszünk el, védelmezzük meg saját konvojainkat, elaknásított vizeket térképezzünk fel, valamint szárazföldi hadiüzemeket semmisítsünk meg. Mindehhez tengeralattjárónk fel van szerelve a legmodernebb érzékelő és kommunikációs berendezésekkel, fegyverrendszerekkel; ami a játékban számos műszerkijelzőt és temérdek nyomógombot jelent. Ebből már sejthetitek, hogy a Fast Attack nem tartozik azon programok közé, amelyeknek kezelését tíz perc alatt ki lehet ismerni. A játék címe által ígért gyors támadással ellentétben, az akciók legnagyobbrészt abból állnak, hogy lassan, óvatosan kerülgetjük ellenfeleinket a víz alatt, s közben különféle műszereket kapcsolgatva igyekezünk azonosítani és becélozni őket. Én egyébként kedvelem, ha a szimuláció közelít a valósághoz és nem vagyok híve a primitív leegyszerűsítéseknek, ezzel a programmal mégis az a gondom, hogy talán túlságosan is realisztikus. Nem lett volna baj, ha valamivel egyszerűbbé tették volna a kezelését, s élénkebbé, élettelibbé a hangulatát, akár a realizmus rovására is. A változatosságot animált jelenetek képviselik a programban, amelyek a fegyverek betöltését, kilövését, célba érkezését mutatják. A képek SVGA felbontásúak, s nem is csúnyák, de a játék hangulatán szerintem nem sokat javítanak.

KAPITÁNY A HÍDON!

A főmenüben három fokozatban állíthatjuk be a játék nehézségi szintjét. A legkönnyebb fokozaton automatikusan megtörténik a célpontok azonosítása, a fegyverek betöltése és a célzás. Közepes szinten közelítő adatokat kapunk a

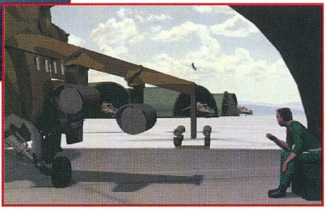




tüzeléshez, amelyek még finomításra szorulnak; a legnehezebb beállításnál pedig minden munka a mi nyakunkba szakad. (Talán még krumplit is pucolhatunk a hajókonyhán, hehe!) Itt állíthatjuk be a küldetés típusát is. A gyakorló küldetések fokozatosan vezetnek be a különböző eszközök, fegyverek használatába; ezeket mindenképpen érdemes végigpróbálni. Választhatunk ezen kívül az egy-egy bizonyos földrajzi térséghez kötődő feladatok közül, az ambiciózusabbak pedig karrier-játékot is indíthatnak, előléptetések és kitüntetések reményében. Az aktuális küldetésről rövid leírást kapunk, de ugyanazt

részletesebben is megtaláljuk majd a rádióüzenetek között.

Ideje, hogy ellátogassunk a gondjainkra bízott tengeralattjáróra. Először az irányítóterembe kerülünk, ahol a hajó minden fontos kezelőszervéhez hozzáférhetünk. Ha lenyomjuk az „F2" billentyűt, s utána végigpásztázunk az egérrel a képen, minden egyes eszköznél megjelenik a felirat, hogy mi is az. (Az „F2"-nek hasznát vesszük később az egyes műszerképernyőknél is, ahol a nyomógombok funkciójáról ad felvilágosítást.) Valamelyik eszközre kattintva, megkapjuk annak közeli képét, amelyen már ügyködni is tudunk. Ugyanezt a hatást elérhetjük a kép alján levő ikonsor segítségével. Minden műszernek van külön ikonja, kivéve a periszkópot, amelyet csak innen, az irányítóteremből aktiválhatunk (a terem közepén lóg).



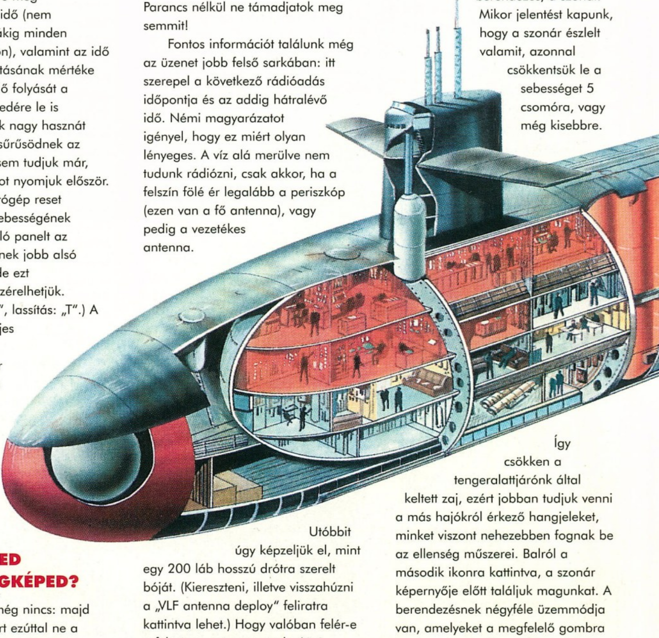
Az ikonok között található az üzenetsor, amelyen a személyzet jelentéseinek szövegét olvashatjuk el (néha egyszerre többet is), persze ezek a jelentések „élőszóban" is elhangzanak. (Megjegyzem, a digitalizált beszéd és az egyéb hanghatások egészen jól sikerültek.) Alapállapotban az üzenetsoron a küldetés teljesítésére még rendelkezésre álló idő (nem piszmoghatunk órákig minden piszlicsáré feladaton), valamint az idő gyorsításának-lassításának mértéke látható. Igen, az idő folyását a normálisnak egytizedére le is lassíthatjuk, aminek nagy hasznát látjuk majd, ha besűrűsödnek az események és azt sem tudjuk már, hogy melyik gombot nyomjuk először. (Nem! Ne a számítógép reset gombját!) Az idő sebességének beállítására szolgáló panelt az irányítóterem képének jobb alsó sarkánál találjuk, de ezt billentyűzetről is vezérelhetjük. (Gyorsítás: „Shift T", lassítás: „T".) A játék egyébként teljes egészében egérrel kezelhető, csak pár billentyűzetparancs fordul elő. Aki kíváncsi arra a néhányra is, amelyet itt nem írtam le, az üsse le az „F1"-et.

VAN NEKED ELLENSÉGKÉPED?

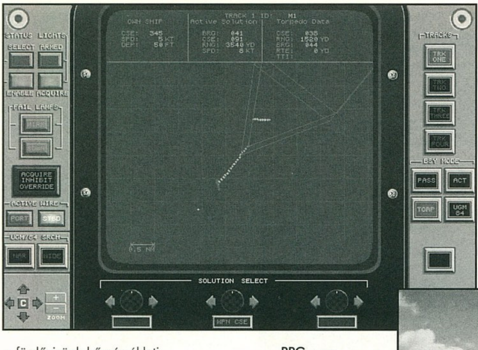
Nem baj, ha még nincs: majd lesz. Tájékozódásért ezúttal ne a politikai lapokhoz forduljunk, hanem nézzük meg a rádióüzeneteinket (balról a legelső ikon). Itt megtaláljuk a feladat leírását, s ami a legfontosabb, az elsődleges és (ha van) a másodlagos célpont megjelölését. Figyelem, ez a célpontok fontossági sorrendjét jelenti, nem pedig műveleti sorrendet! Megsemmisíteni mindig azt az egységet kell előbb, amelyik veszélyesebb tengeralattjárónkra nézve. Az üzenetben valamivel lejjebb látunk majd egy „weapons tight", vagy „weapons free" bejegyzést. Az első esetén kizárólag önvédelemből szabad tüzet nyitni, a másodiknál viszont szabadon lőhetünk bármely, arra tévedő ellenséges egységre. Parancs nélkül ne támadjatok meg semmit!

Fontos információt találunk még az üzenet jobb felső sarkában: itt szerepel a következő rádióadás időpontja és az addig hátralévő idő. Némi magyarázatot igényel, hogy ez miért olyan lényeges. A víz alá merülve nem tudunk rádiózni, csak akkor, ha a felszín fölé ér legalább a periszkóp (ezen van a fő antenna), vagy pedig a vezetékes antenna. Utóbbit úgy képzeljük el, mint egy 200 láb hosszú drótra szerelt bóját. (Kieszteni, illetve visszahúzni a „VLF antenna deploy" feliratra kattintva lehet.) Hogy valóban felér-e a felszínre, az a tengeralattjáró merülési mélységének és a sebességének függvénye. Álló helyzetben 200 lábról ereszthetjük fel, de haladás közben a sebesség minden egyes csomója után a mélységet 10 lábbal csökkentenünk kell. Így például, ha 5 csomóval megyünk, maximum 150 lábra merülve tudjuk használni az antennát. (15 csomónál nagyobb sebességnél a vezeték elszakadhat!) Időben fel kell készülni az adások vételére, amit semmiképpen sem nélkülözhetünk, ha a célpontok azonosításához a műholdas felderítés adataira is szükség van: ezeket ugyanis rádió útján kapjuk meg. A műholdas felderítés időpontjait az első üzenet végén olvashatjuk; de az adatokat általában nem kapjuk meg rögtön a rákövetkező rádióadás alkalmával, hanem csak később. Minthogy a parancsnokság nem tudja előre, hogy mikor érünk rá rádiót hallgatni, az adásokat negyedóránként megismétlik. Ha új üzenetet vettünk, azt az „All traffic on board!" szöveg elhangzása és megjelenése jelzi.

A környék felderítésére legfontosabb eszközünk a hangérzékelő berendezés, a szonár. Mikor jelentést kapunk, hogy a szonár észlelt valamit, azonnal csökkentsük le a sebességet 5 csomóra, vagy még kisebbre.



Így csökken a tengeralattjárónk által keltett zaj, ezért jobban tudjuk venni a más hajókról érkező hangjeleket, minket viszont nehezebben fognak be az ellenség műszerei. Balról a második ikonra kattintva, a szonár képernyője előtt találjuk magunkat. A berendezésnek négyféle üzemmódja van, amelyeket a megfelelő gombra kattintva kapcsolhatunk be: aktív („ACT"), passzív („PASS"), aknakereső („MINE"), valamint az „SVP", amellyel



a fürdővizünk hőmérsékleti viszonyairól tájékozódhatunk.

Passzív módban három, egymás alatt elhelyezkedő ablakot látunk, amelyen világos színű, függőleges sávok jelzik az észlelt hangforrásokat. A felső ablak a magas frekvenciájú zajt mutatja (torpedók), az alatta lévő a közepes frekvenciatartományt (hajtóművek), az alsó pedig a mély hangokat (orosz katonai kórus; ...khm, illetve hajócsavarok). Teendőnk a következő: kattintsunk az ablakok közötti hézagban található, kapocs alakú jelzésre és lenyomva tartott egérgombbal vontassuk rá az egyik fényes sávra. Ezután nyomjuk le valamelyik „ATF TRK" feliratú gombot, amivel aktiváljuk az automatikus célkövetést. Ekkor a képernyő felső részén megjelennek az adott sorszámú „TRK"-hoz (track) tartozó adatok. Az első egy S-sel kezdődő számjel, ahol az „S" azt jelenti, hogy a szonárral észlelt nyomról van szó; ha valamilyen más műszerrel - például periszkóppal - is bemérjük ugyanazt a hajót, a betű „M"-re (master) változik. (A megsemmisítendő célpontokhoz tartozó „TRK" és „S" sorszámot jól jegyezzük meg, mert még szükség lesz rájuk.) A track-szám alatt még a következő (nem pontos) adatokat olvashatjuk:

BRG – az objektum iránya tengeralattjárónkhoz viszonyítva,

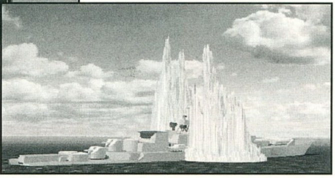
CSE – a haladási iránya,

SPD – sebessége,

RNG – távolsága.

(A képernyő legfelső sávjában pedig a saját hajónkra vonatkozó menetadatok találhatók, de ezek minden más munkaállomásnál is fel vannak tüntetve valahol.) Az automatikus célkövetés számára egyszerre négy célpontot adhatunk meg. A „CLASS" feliratú gombokra kattintva, a számítógép megkezdi a hajók azonosítását, az adatbázisban tárolt hangmintákkal való összehasonlítás alapján. Mikor a felirat már nem villog, az azonosítás befejeződött.

Egyelőre hagyjuk a szonárt, ugorjunk át a Warbookhoz (jobbról a második ikon). Itt megtalálhatók a játékban szereplő összes egység – hajók, tengeralattjárók, repülők – adatai, amelyeket akár egyenként is végignézhetünk. Most azonban inkább az azonosított hajókról informálódjunk! A megfelelő track-számra kattintva, részletes adatokat kapunk róluk, többek közt érzékelő berendezéseikről és fegyverzetükről is. Ezáltal meg tudjuk ítélni, hogy mennyire veszélyesek tengeralattjárónkra. A bal alsó sarokban leolvashatjuk a hajó nevét, a fölső sarokban található szimbólum pedig a hajó hovatartozásáról tájékoztat. (Ugyanezekkel a szimbólumokkal fogunk találkozni a műholdas felderítés adatait bemutató térképen is: kék kör – baráti, oldalán álló sárga négyzet – semleges,

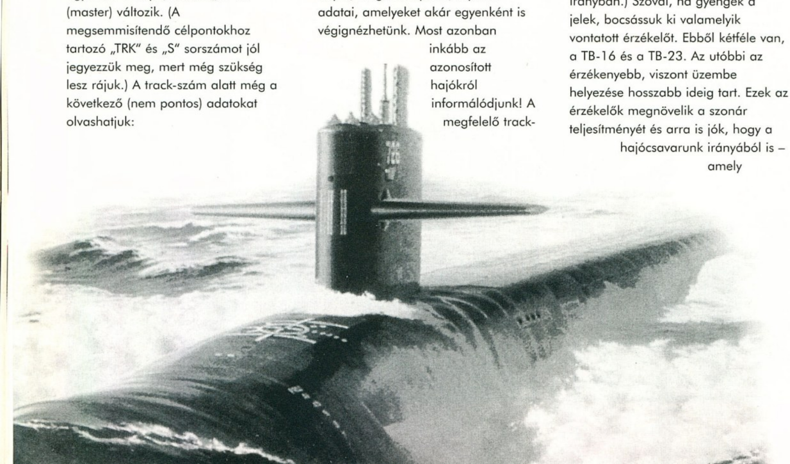


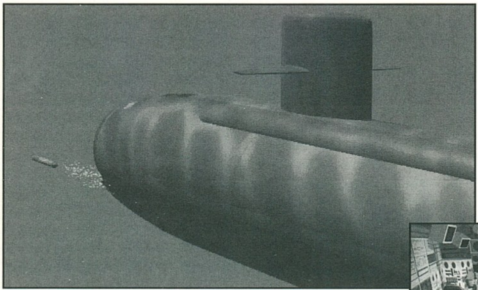
csúcsán álló piros négyzet – ellenséges egység.) Ha minden jól ment, akkor megtaláltuk és azonosítottuk a feladatunk leírásában szereplő összes hajót: most már tudjuk, hogy melyiket kell megsemmisíteni, s melyiket nem szabad.

Tegyük fel, hogy nem sikerült az azonosítás; térjünk vissza a passzív szonárhoz. Előfordulhat, hogy alacsony sebességgel haladva is túlságosan gyengén fogjuk a hangjeleket. (A függőleges sávok szélessége és fényessége a jel hangerejével áll arányban. Az erős hangforrás valószínűleg közel van hozzánk, de ha egy széles sávot látunk, arra is gyanakodhatunk: több hajó halad ott, egymáshoz közeli irányban.) Szóval, ha gyengék a jelek, bocsássuk ki valamelyik vontatott érzékelőt. Ebből kétféle van, a TB-16 és a TB-23. Az utóbbi az érzékenyebb, viszont üzembe helyezése hosszabb ideig tart. Ezek az érzékelők megnövelik a szonár teljesítményét és arra is jók, hogy a hajócsavarunk irányából is – amely egyébként holt teret jelent az észlelés számára, a zaj miatt – fogni tudjuk a hangjeleket. Más probléma is adódhat. Az eltérő hőmérsékletű vízrétegek határán szóródnak a hanghullámok, ami a mi szempontunkból annyit jelent, hogy gyengülnek a jelek. Az ilyen réteghatárok elhelyezkedéséről az „SVP" gomb lenyomásával kapunk információt. Ha szükséges, emelkedjünk a vízszintes vonal által jelzett mélység fölé. (Persze kihasználhatjuk ezt a jelenséget arra is, hogy „elbújjunk" a minket figyelő műszerek elől.)

Az aktív szonár („ACT") a radarhoz hasonló elven működik, csak éppen nem rádió-, hanem hanghullámokat bocsát ki, de ugyanúgy a visszaverődő jelekből határozza meg az észlelt objektumok helyzetét. Beállíthatjuk a megfigyelendő track sorszámát, a keresés szögének szélességét („NARROW" – keskeny, „WIDE" – széles), valamint távolságát 5 és 20 ezer láb között. A hangimpulzust a „PING" gombbal indíthatjuk útjára. Az észlelt hajó fényes foltként tűnik fel a képernyőn. Ha a távjelző vonalat ráhúzzuk erre a foltra, a „MARK RANGE" gombbal átadhatjuk a célpont távolságára vonatkozó adatot a célzórendszernek. Az aknakereső („MINE") szintén egyfajta aktív szonár. Ha találunk vele valamit, kattintsunk a fényes pontra, a megjelenő vízszintes és függőleges vonalat állítsuk be úgy, hogy ezen a ponton keresztezzék egymást, majd nyomjuk le a „MARK" gombot. Ezzel meghatároztuk és rögzítettük az akna helyét.

Ahhoz, hogy a külvilágból is lássunk valamit, legalább 60 lábnyira kell emelkednünk, ugyanis ettől a mélységtől használható a periszkóp. A megtekinteni kívánt ladik azonositójelére kattintva, a periszkóp automatikusan a megfelelő irányba fordul. Ez az eszköz is használható távolságmérésre: a kétoldalt található nyilakkal állítsuk középre a hajót, aztán figyeljük meg, hogy a függőleges skálán hány osztásnyi magasnak látszik. (A víz alatti részt is tekintetbe kell venni. Az egyes hajótípusok magasságáról és merüléséről a Warbookban találhatunk adatokat.) A megsaccolt értéket állítsuk be az alul levő számskálán (valószínűleg törtszám lesz), majd nyomjuk le a „MARK" gombot. Találunk még itt néhány jelzőlámpát (jobb oldalt), amelyek a működő radarok jelenlétére

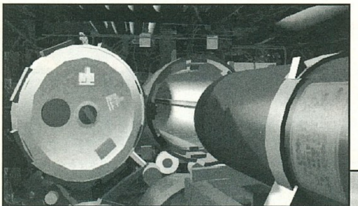




figyelmeztetnek. Bármelyik is ég, előbb-utóbb kellemetlenségekre számíthatunk, ha nem merülünk lejjebb idejében. Itt jegyezném meg, hogy mind a periszkóp, mind az aktív szonár igen alkalmas arra, hogy tengeralattjárónk helyzetét elárulja az ellenségnek. Ezeket tehát csak akkor használjuk, ha nincs a közelben hadihajó, vagy ha nagyon muszáj.

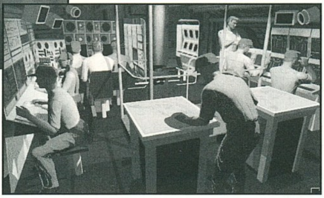
NE LÉZENGJÜNK CÉLTALANUL

Miután már kellőképpen kiismertük magunkat a környéken, nincs más hátra, mint hogy lecsapjunk a megadott célpontokra. Ehhez háromféle fegyver áll rendelkezésre: torpedók, Harpoon rakéták és Tomahawk robotrepülőgépek. (Hadihajók ellen lehetőleg ne torpedót, hanem Harpoont használjunk, a szárazföldi létesítményekre csak Tomahawkot, tengeralattjárókra pedig csak



torpedót küldhetünk.) Kattintsunk balról a negyedik ikonra: innen fogjuk kezelni a vetőcsöveket. A négy vetőcső mindegyikébe tetszés szerint tölthetünk torpedót, vagy Harpoon rakétát, egyszerűen a megfelelő gombokra bökve. Ezután sorjában jelöljük ki a célpontot (a track-számmal), helyezzük üzembe a fegyvert („READY"), árasszuk el a vetőcsövet („FLOOD"), nyissuk ki az ajtaját („OPEN", de mindkét oldalon egyszerre csak egy-egy ajtó lehet nyitva), végül készítsük elő az indításra lövedékünket („ARM"). (Ha a kilövés után újra akarjuk tölteni a csövet, először az ajtót kell bezárnunk. Azonban ha aktív torpedónk van a vízben, ne zárjuk le a vetőcsövét, mert ezzel elvágjuk azt a 15 mérföldes vezetéket, amely a távirányítást teszi lehetővé.) A „LAUNCH" gombbal elvileg már indíthatnánk is a fegyvert, azonban még ki kell dolgoznunk számára a pályaadatokat.

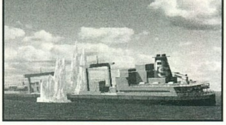
A célzórendszerhez a balról hatodik ikon segítségével jutunk el. Ennek a műszernek is négy üzemmódja van: aktív, passzív, torpedó és UGM-84 (vagyis Harpoon). Kezdjük a passzív móddal. Először itt is a célpont track-számát kell megadnunk. Ekkor megjelenik a képernyőn több-kevesebb zöld pötty, amelyek a hajónak a szonár által rendszeres időközönként észlelt pozícióit jelzik. Az a dolgunk, hogy a „COURSE", „RANGE" és „SPEED" kapcsolókat állítgatva elérjük, hogy lehetőleg az összes pötty a képernyő közepén látható, függőleges vonalon helyezkedjék el. Mikor ez megvan, az „ENTR" gombbal adjuk át az adatokat a fegyvereknek. Ellenőrizzük a beállítások helyességét! Ehhez változtassunk irányt legalább 60 fokkal (legjobb, ha pályánk ilyenkor metszi a cél irányvonalát), aztán nézzük meg újból a műszerünket. Ha a pontok továbbra is függőleges

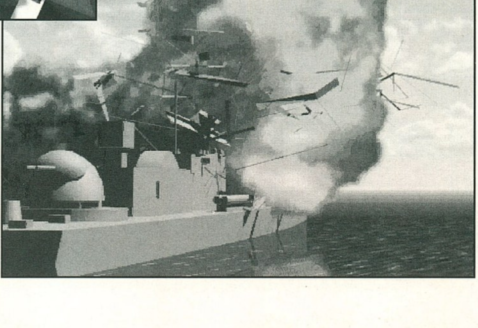


vonalat alkotnak, akkor minden rendben van. Ha nem, akkor finomítsuk a beállítást, vagy kezdjük elölről az egészet. (A fölöslegessé vált pöttyöket úgy távolíthatjuk el, hogy rákattintunk előbb az „ENTR", aztán a „CLR" gombra.) Ezzel az egész eljárással az a probléma, hogy csak akkor működik, ha a célpont állandó sebességgel, változatlan irányba halad. Viszont ha az ellenséges hajók észlelik a jelenlétünket, akkor számíthatunk rá, hogy vad kanyargásba kezdenek. Szóval csak lassan, óvatosan! Az aktív üzemmódnál (ez csak akkor használható, ha előbb a szonárt is aktívvá tettük) jóval könnyebb dolgunk van. Többszöri „PING"-gel viszonylag rövid idő alatt pontosan bemérhetjük a célpont helyzetét, viszont így könnyen felhívhatjuk magunkra a figyelmet. Miután sikerült megfelelőnek tűnő beállítást elérni, végre tüzelhetünk! A már kilőtt torpedók útvonalát a „TORP" gombbal előhívható képernyőn változtathatjuk meg; az „UGM"-nél viszont más a helyzet: itt előre kell megterveznünk a Harpoonok pályáját. Ha már szóba kerültek az irányváltoztatások, néhány szót a tengeralattjáró irányításáról is írok, bár talán ez a legegyszerűbb az egész játékban. Balról a harmadik ikonra kattintva kerülünk a kormányállásba. Itt mind a haladási iránynak, mind a sebességnek és a mélységnek két-két számablaka van, „ACTUAL" és „ORDERED" felirattal, amelyek a jelenlegi és az előírt adatokat mutatják. A megfelelő nyilakra kattintva (bal gomb: kisebb, jobb gomb: nagyobb léptékű változtatás) állítsuk be a kívánt értékeket.

Miután teljesítettük a feladatot – vagy beláttuk, hogy már úgysem fog sikerülni –, kattintsunk a jobb szélső ikonra, s az ezután megjelenő menüből véget vethetünk a küldetésnek. Ekkor megkapjuk a parancsnokság értékelését, amelyben vagy gratulálnak teljesítményünkhöz, vagy mélységes aggodalmukat fejezik ki. Ti azonban ne aggódjatok: nem rossz játék ez, csak sok türelem kell hozzá. (A figyelmes olvasónak feltűnhetett, hogy a leírásból hiányzik a Tomahawk robotrepülőgépek használatára vonatkozó rész. Ezt már juszt sem írtam le, hogy kénytelenek legyetek az angoltudásotokat csiszolni a kézikönyv veretes szövegén. A levélbombákat „Gémóver" jeligére, a szerkesztőség címére küldhetitek.)

Gémóver





PC GURU

78%

Profi szimuláció – kizárólag a műfaj megszállottjainak.

Ajándék oldal

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket július 25-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.

A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

GAMELAND PC CD SHOP

Csili Művelődési Ház
1201 Budapest,
Baross u. 55.
Tel: 283-0230 /36

10 %

– A CD-ROM-ok árából
– Tagsági kártya árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PIXEL MULTIMÉDIA

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 118-1595
266-6059
Fax: 118-6651

– Gravis Phoenix joystick + ajándék Descent CD-ROM 9.500,- Ft+ÁFA

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD

Újlaki üzletház
1036 Budapest,
Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/122

10%

– Minden tagsági vásárlásakor az árából

Egy tagsági vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ECOBIT
Mérnöki Gazdasági Kft.

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361

5 %

– Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VR STÚDIÓ

1056 Budapest,
Irányi u. 5. I. 2.
Tel.: 137-1160

10%

– VRC tagsági kártya vásárlásakor

Egy tagsági vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PC CD Club KoBaK

1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax: 136-2483

300 Ft

– Tagsági vagy CD-ROM vásárlása esetén.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

CD ROM

Budapest, VI. ker.
Teréz krt. 21.
Tel./Fax: 269-0232
132 mellék

5%

– Az összes általunk forgalmazott CD-re.

Egy CD vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

MIKROPO COMPUTER / **Genoa** Systems Corporation

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

– Minden GENOA termékre 5%
– CompuJet tintapatronokra és nyomtató fejekre 15%

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

AXICO Informatikai Kft.

1074 Budapest,
Dohány u. 67.
Tel./Fax: 142-3255
268-0330

– MIRO hangkártyákra 10% kedvezmény
– MIRO videokártya akció!!!

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

COMPUTERBOOKS

1126 Budapest,
Tartsay Vilmos u. 12.
Tel.: 1751-564
Fax: 1753-591

10%

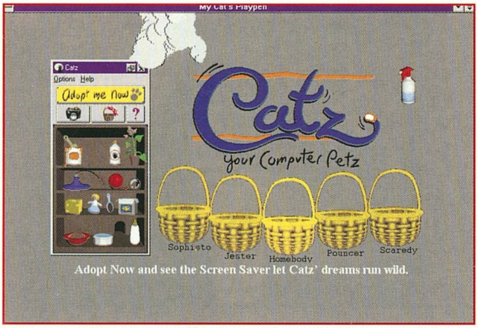
– Számítástechnikai szakkönyvek a Computer Books kiadásában a PC GURU olvasóinak.

Egy könyv vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

CATZ

Mi macskák vagyunk. Kéjesen dorombolunk, szeretjük a tejet és persze rengeteget szeretünk aludni. Nem igazán történik semmi különös az életünkben, hacsak az nem hogy bekerültünk a monitorokra is. Persze megint háttérbe szorultunk, hiszen nem mi voltunk az elsők, azok a fránya kutyák már megint megelőztek. De azért nem kell elkeseredni, hiszen mi jobbak vagyunk. Bizonyám, miauuu!

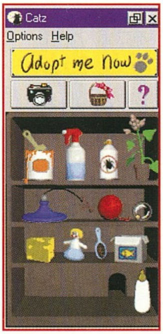
A nagy sikerű Dogz után nem kellett sokat várnunk a folytatásra, íme itt vannak a macskák is. A programozó gárdának persze nem volt nehéz dolga, hiszen inkább csak a grafikát variálták át egy kicsit. A macskák jelleme azért igényelt némi változtatást, hiszen egészen újfajta mozgások és persze extra poénok kerültek be a programba.



Kis kedvenceinkkel nagyon sok mindent meg tudunk csinálni, etethetni tudjuk őket és persze játszani tudunk velük rengeteg mindent. Az összes elképzelhető macskajáték helyet kapott itt a gombolyagtól kezdve a golyóig. Ha netalántán társra vágyik a cicánk, akkor elég egy kis sajtot kihelyeznünk a monitorra és máris megjelenik egy kisegér és elkezdődnek a bonyodalmak.

Ügyelnünk kell cicánk tisztaságára is, így ennek szellemében fésülgethetjük, vagy éppenséggel befújhatjuk némi bolhaírtóval is, ám ezt nemigazán szereti a kedves.

Cicánk akkor sem sértődik meg, ha magára hagyjuk, hiszen nagyon jól el van ő magában, kergetőzésével



mindenképpen gátolja a monitor sérüléseit.

Poénnak mindenképpen poén a játék, hiszen ennyi macskát ritkán lát az ember a monitorokon. Szerencsés dolog az is, hogy több cica közül választhatjuk ki a nekünk tetszőt, főleg ha nem akarunk találkozni mondjuk egy fekete macskával.

Érdemes megnézni a Catz-et, vagy éppen beszerezni, hiszen kis állat tárunkból nem hiányozhat egy ilyen fontos darab. Most már csak az a kérdés, hogy mi lesz a sorozat következő tagja. Talán az egerek?

Bear

Akik már régebben is találkoztak a PC GURU-val azok számára már ismerős lesz, hogy néha egy vagdosós játékot indítunk el, melyen különféle extra nyereményeket és kedvezményeket lehet szerezni. Nos, következzen a mostani négyfordulós játék első fejezete. Nincs más dolgotok, mint minden újságból kiollózni a képdarabot és a negyedik forduló után beküldeni a kész képet a szerkesztőség címére.

A lehetséges nyeremények a következők:

1,) 50% kedvezmény bármelyik régebbi (1992,1993,1994,1995) GURU és PC GURU számra
2,) 20 % kedvezmény valamelyik választott CD GURU számra (kivéve a legutolsót)
3,) 15 % egyszeri kedvezmény fél éves, vagy 1 éves PC GURU előfizetésre
4,) Korlátozott számú zsákbamacska nyeremény
5,) 25 db remek GURU polo egyike

EXTRA NYEREMÉNY

A nyeretlen beküldők közül kisorsolunk 4 főt, akik eljöhetnek velünk egy jót billiárdozni.

Tehát nincs más hátra, tessék szorgalmasan kivagdosni a képrészleteket és a negyedik forduló végén beküldeni.

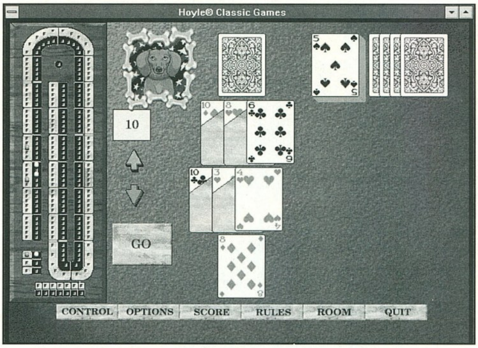
Hoyle
Terített lapokkal

SIERRA
2xCD, 486DX-33, MS-DOS 5.0, Win 3.1, Win '95, SVGA, 8MB RAM, 10MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

Úgy gondolom nagyon sokan vagyunk úgy, hogy a sok lövöldözés és akció után szívesen leülünk egy jó kártyaparti mellé, hogy ne csak a reflexeinket, hanem az agyunkat is megmozgassuk. Nos, erre remek alkalmat kínál a Sierra új csodája a Hoyle, mely egy kártya és táblásjáték csomag. Kinézetre a programmal nincs semmiféle probléma, a Windows ezeknek a feladatoknak maradéktalanul eleget tud tenni. A sokféle beállítást és lehetőséget nem kívánom részletezni, hiszen ezekre mindenki rájöhet magától, meg amúgy is a játékokon van a hangsúly. Szeretnék mindenkit kicsit bevezetni az ismeretlenebb játékok világába, hiszen nem csak a passziánszból és a pókerből áll a világ. Lássuk tehát az elérhető játékokat:

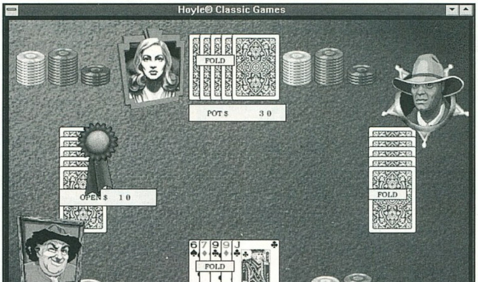
PASSIANS

A passziánsz egy kártya-türelemjáték, mely a francia patience (türelem, békesség) szóból kapta a nevét. Főképp francia sorozatjelű kártyával játsszák, de van magyar kártyás passziánsz is. A legtöbb passziánszt egyedül kell játszani, ugyanakkor vannak páros passziánszok is, melyben ketten mérik össze a türelmüket és a kombináló képességüket. A passziánsz célja általában a színcsaládok felépítése. A játékban a sajátos alakzatban felhelyezett, hátlapjukkal felfordított kártyákat (asztal) kell elhelyeznünk a bal oldali mezőkbe az ásszal kezdve, emelkedő sorrendben. A talonban lévő lapokból húzhatunk az asztalra, valamint természetesen az asztalon lévő kártyákat is egymásra tehetjük csökkenő számsorrendben úgy, hogy pirosra mindig feketét (illetve fordítva) kell raknunk.



POKER

Összehasonlító hazárdjáték, amelyet egy csomag (52 lap) francia sorozatjelű kártyával ketten, hárman, négyen, vagy még többen játszanak. Az első feljegyzések a pókerről az amerikai Louisiana államból származnak 1803-ból. Magyarországon a 19. század végén jelent meg a játék. A játék célja a bank elnyerése vagy a többi játékosénál értékesebb lapkombináció összegyűjtésével és felmutatásával az ellenfelek feladásra kényszerítése. A játék szabályaira úgy hiszem nem kell különösebben kitérni, már csak azért is, mert a cikk felét elfoglalná a különböző lapkombinációk ismertetése.

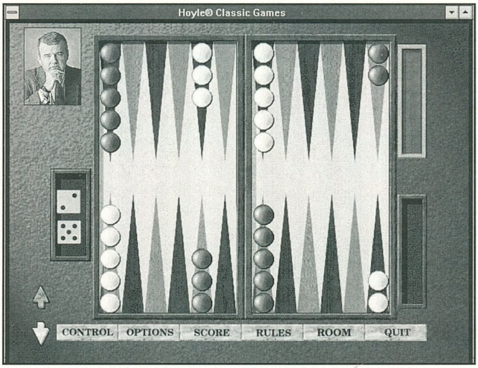


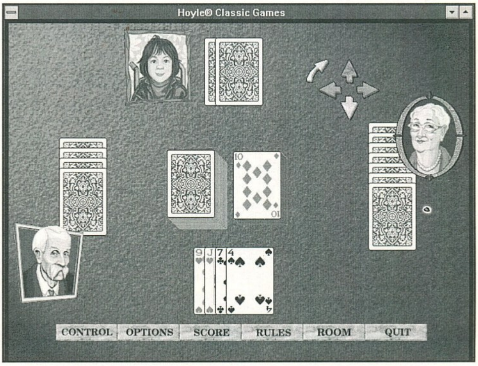
CRIBBAGE

Angol eredetű kétszemélyes lerakó kártyajáték. A hagyományok szerint Sir John Suckling találmánya. Segédeszközként az 52 lapos francia kártyához egy speciális cribbage táblát és 3-4 bábut használnak a játékosok. A több osztásból álló sorozatban 61 pontot kell elérnünk a különböző lapösszefüggésekből. A pókerhez hasonlóan itt is a két, illetve három azonos kártyának, valamint a különböző sorozatoknak van pontértéke. Kiemelt szerepe van a pontozásban a 15 pontértékű 2 lapnak. A játék egyéb szabályai, valamint a játék menete viszonylag bonyolult, így komolyabb szakirodalmat ajánlok mindenkinek, aki nem elégszik meg a program által nyújtott ismertetéssel. A kiegészítő tábla egy bizonyos ponthatár elérése után használható, mikor is itt lépkedhetünk a felhelyezett bábukkal.

GIN (KOPOGÓS RÖMI)

Húzó-lerakó kártyajáték, a römi észak-amerikai változata. A 19. század utolsó évtizedeiben tűnt fel Észak- Amerikában gin póker néven.





Mai nevén 1940-ben vált ismertté. Nevét a römit és rumot egyaránt jelentő rum analógiájára kapta.

A játék lényege az, hogy összefüggő lapkombinációkat alakítsunk ki. Ketten játsszák 52 lapos francia sorozatjelű kártyával. A játékosok egymást váltogatva húznak a talonból, vagy a pakliból, majd ledobnak egy kártyát. A sima römihez hasonlóan itt is összefüggő lapokat kell gyűjtenünk. Akinek először csökken a nem összefüggő lapjainak az értéke 10 alá, az leterítheti a kártyáit és kopoghat egyet (innen a játék neve). A játékostárs ekkor leteríti az összefüggő lapjait, de ő kiegészítheti az ellenfele lapjait a saját szabad kártyáival. A nyertes az lesz, akinek kevesebb szabad értékű lapja marad.

BACKGAMMON

Klasszikus táblás játék melyben a táblára kihelyezett korongokat kell eljuttatnunk az ellenfél kezdőpontjához. A lépések a kockadobások alapján történnek, tetszőlegesen léphetjük le két, vagy egy koronggal a dobott értéket. Az ellenfél mozgását csak úgy lehet megakadályozni, ha egy egyedül maradt korongra rálépünk. Ilyenkor ezt a korongot leütjük és az ellenfél csak 6-os dobással hozhatja ismét játékba a korongot.

CHECKERS

Az egyik legismertebb stratégiai jellegű táblás játék. A játékban az a célunk, hogy a saját korongjainkat bejuttassuk az ellenfél indulási pontjaira. A korongokkal egyet-egyet lehet lépni, kivéve ha át tudunk ugrani egy ellenséges korongot. Ilyenkor ez a korong lekerül a tábláról. Létezik kombinált ugrás is, amikor többet is ugorhatunk egyszerre.

OLD MAID

Angol eredetű szerencsejáték, mely inkább gyerekjátéknak minősül napjainkban. Neve a pár nélkül maradó D-re utal (vénkisasszony). A játék elején egy szabadon választott D-t kiveszünk a pakliból, majd a maradék lapokat kiosztjuk a játékosok között. A játékosok húznak egymás kártyáiból, majd a keletkezett párokat lerakják az asztalra. A vesztes az lesz, akinek a kezében marad a pár nélküli D.

HEARTS

Angol-amerikai komplex ütéses, forgáskerülő kártyajáték, amelyben a játékosok igyekeznek egymás ütéseibe minél több szív jelű kártyát rakni. Minden egyes ilyen lap egy rossz pontot ér. A 19. század második felében említik először: Angliában 1883-ban, Amerikában 1886-ban. Nevét a kerülendő színről kapta. Eredeti formájában ma már kevesen játsszák, szerepét a belőle kifejlődött Black Lady vette át.

CRAZY EIGHTS

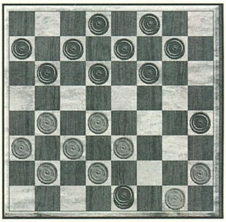
Angol-amerikai elfogyasztó kártyajáték. Bár svéd röminek is hívják, igazából a römihez semmi köze nincsen. A játékban a lehelyezett kezdőlapra színt, vagy megfelelő értékű kártyát kell raknunk. Ha nincs ilyen kártya a kezünkben, akkor a pakliból kell húznunk egészen addig, míg nem találunk ilyet. A nyolcasoknak kiemelt szerepe van a játékban, hiszen ezeket bármikor lerakhatjuk és egy új színt kérhetünk vele. A játékot az nyeri meg, akinek a leghamarabb elfogy a kezéből a kártyacsomag. Ilyenkor a többi játékos kezében lévő lapok pontértékét írhatja fel magának a játékos.

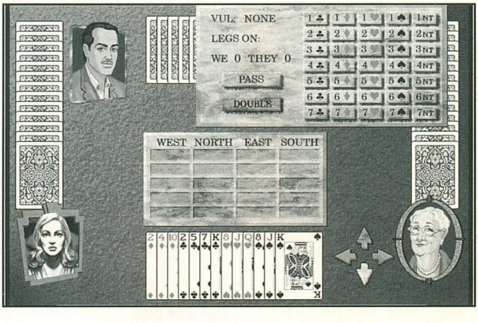
BRIDGE

A whistből kifejlődött egyszerű ütéses kártyajáték, amelyet francia sorozatjelű kártyával játsszák. A játékosok párokba rendeződnek, összesen négyen. A játék bonyolultságát és az alkalmazható taktikák jellemzik, hogy rengeteg könyv és egyéb írásmű jelent meg a játékkal kapcsolatban, így sajnos mi nem tudunk komolyabb leírást produkálni a témában.

Nem csak a kártyajátékok kedvelőinek ajánlom a gyűjteményt, hiszen egy kis pihenés senkinek sem árthat.

Bear™



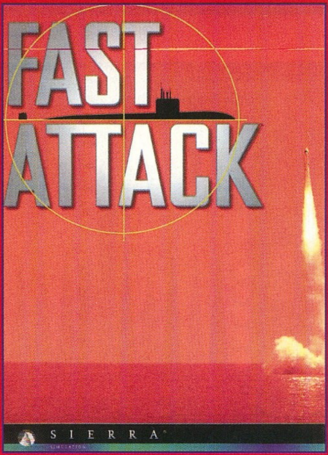


PC GURU

85%

Kellemes időtöltés, remek kidolgozottsággal párosítva.

FAST ATTACK COMPO



Játékos kedvű olvasóink figyelmébe ajánljuk a következő játékot. Igen szép nyeremények várnak a helyes megfejtőkre. A díjakat a SIERRA ajánlotta fel, 3 db eredeti FAST ATTACK-ot.

A kérdések a következők:

1, Melyik volt a SIERRA utolsó nagy repülőgép-szimulátora?
2, Mi látható alapállapotban az üzenetsoron?
3, Milyen osztályú az atom-tengeralattjárónk?

A válaszokat 1996. augusztus 25-ig várjuk a PC GURU címére: 1399 Bp., Pf.: 701/765
A borítékra pedig ne felejtsétek ráírni, hogy FAST ATTACK COMPO!

NYÁRI NYOMULÁS
(Mindent bele, kifulladásig)

Gravis P'n'P + 1 mega RAM
23 900 Ft

Gus 3.7 OEM
9 900 Ft

Gus ACE
5 900 Ft

Phoenix joy + Descent CD
9 900 Ft

Gus 3 Util CD
1990 Ft

Roland PC 160
dinamikus MIDI billentyűzet
29 900 Ft

Áraink a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák

Pixel Multimédia Kft., 1088 Bp., Rákóczi út 13.
Telefon: 266-6059, 118-1595 Fax: 118-6651

MIKROPO COMPUTER
SZOFTVER CENTRUM

Megnyílt Szoftver boltunk a belvárosban.

1 BOLT
10 ÉV TAPASZTALAT
100 % SZAKÉRTELEM
1000 FÉLE SZOFTVER
SZÁMTALAN KEDVEZMÉNY
ÉS
MINDEZ EGY HELYEN!

Játék CD-k:

Duke Nukem 3D	7199.-
Formula 1 GP 2	7999.-
Dungeon Keeper	Hívjon!
Zork Nemesis	8999.-
Settlers II	7199.-

és még sok más...

Microsoft
KIEMELT FORGALMAZÓ

Microsoft

ENCARTA 96	7 100.-
CINEMANIA 96	4200.-
MUSIC CENTRAL	5700.-
500 NATIONS	4200.-

és a teljes HOME választék....

ARTISOFT

Lantastic for Win95 S.	18 700.-
ModemShare 7.0 lp	22 000.-
CoSession 7.0 H&V	14 400.-

és a teljes ARTISOFT választék...

...továbbá: *COREL *ADOBE *MICROGRAFX * MACROMEDIA stb...

E-MAIL cím:
zspeti@mikropo.datanet.hu

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák!

MIKROPO SZOFTVER CENTRUM
1065 Budapest, Nagymező u. 47. • Tel.: (361)-153-0111 • Fax: (361)-269-0151

INFORMATIKA

Havonta **Hetente**

Magyarország vezető számítástechnikai lapja. Hardvertesztek, hálózatok, szoftverbemutatók, alkalmazási tippek, vírusinformációk – havonta 80–100 oldalon, 13 ezer példányban.

Magyarország vezető informatikai lapja. Számítástechnika, telekommunikáció, irodatechnika együtt: informatika – hetente 32 oldalon, 10 ezer példányban.

Akinek a CHIP a lapja, az a világot kapja!

VOGEL Publishing Kft.
H-1138 Budapest Váci út 202.
Tel.: (36-1) 270-5564
Tel./fax: (36-1) 270-5563

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a
☐ CHIP Számítógép magazint 1 évre 4570 Ft-os kedvezményes áron (15%)
☐ Heti CHIP informatikai hetilapot 1 évre 3920 Ft-os kedvezményes áron (30%)
1996. .... hónaptól.
Név: ....
Intézmény: ....
Cím: ....
A megrendelőlapot a következő címre kérjük elküldeni:
Vogel Publishing Kiadó, 1300 Budapest, 3. Pf. 210 • Tel.: 270-5564, fax: 270-5563

VIDEOBIT
Sony Multimedia Studio

Budapest,XIII.Lehel út 18.
Tel.: 302-0988, Fax:129-4644

Komplett Pentium számítógépek kedvező áron, akár OTP hitelre is!

Számítógép alkatrészek és szórakoztató elektronikai termékek széles választéka.

Sony rádiómagnó akció!

Érdeklődjön!

CD írás !

SONY WESTERN DIGITAL SAMSUNG

1 hónapig kedvezményesen használhatja az Internetet a DataNet segítségével.

Hívja a DataNet-et a 269-7373-as telefonszámon!

DataNet

A professzionális Internet-szolgáltató Magyarországon

DataNet Távközlési Kft. 1023 Budapest, Zsigmond tér 10. Telefon: 269-7373 Fax: 269-7022
Információk a DataNet-ről: http://www.datanet.hu

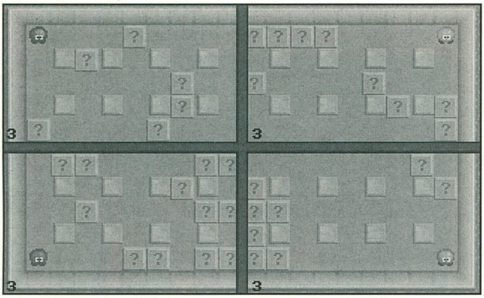
D-STROY (POUET POUET VERSION)

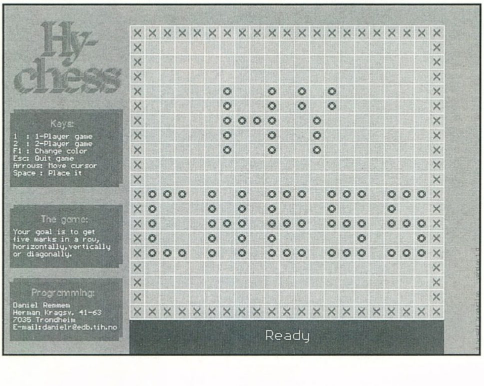
A D-Story, egy a PC-n elég ritka játékfajtának képviselője, e stílus neve BOMBERMAN. Ez a játékfajta nem ismeretlen Amigán, SEGA-n és SNES-en stb., hisz e remek gépeken évek óta újra és újra feldolgozzák a játékot. Viszonylag egyszerű, de az igazi ízére akkor érzünk rá amikor ketten, hárman netán négyen játszunk egymás ellen. A legtöbb bomberman klónban természetesen játszhatunk a gép ellen is, akárcsak itt, de az nem az igazi.

BOMBERMAN

Mint a neve is mutatja egy „bombaember"-ről van szó, aki csak egyfajta cselekedetre képes mégpedig arra, hogy letegyen egy (később majd több) bombát. Ezek a robbanó szerkezetek a régi jól bevált golyó alakú, kanócos bombák. A bombák mint tudjuk egy idő után robbannak, úgyhogy ha letettük (Enter) jó minél messzebb lenni a detonáció helyszínétől. A robbantgatások célpontja többféle lehet. Ha a gép ellen játszunk akkor egyrészt a továbbjutást akadályozó kockákat, másrészt a táblán található ellenfeleket szemelhetjük ki célpontul. Ez utóbbiak megsemmisítése, azaz felrobbantása a játék célja, egyes felrobbantott akadály-kockák után pedig bonus tárgyakat vehetünk magunkhoz. Főként ezek változatossága határozza meg a bomberman játékokat. Jelen esetünkben felvehető tárgyak a plusz bomba lerakási lehetőség, + sebesség, - sebesség, super bomba stb. Ha egymás ellen játszunk akkor a játékban nincsenek akadályok, de nem csak egymás ellen hanem az előbukkanó ellenségekkel is szembe kell szállnunk. Ahányan játszunk annyi részre osztódik a képernyő. A bombarakás kellékei: minimum 386, VGA, 4Mb RAM.

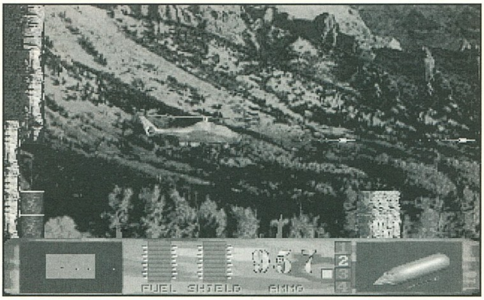
rieussec@imaginet.fr (PC version)
marty@crit2.univ-montp2.fr (Amiga version)





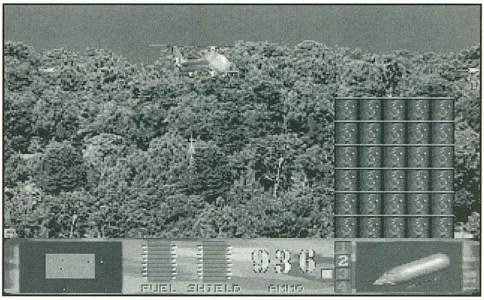
DEEP FORTRESS

A helikopteres akciójátékok mindig nagy sikert arattak a fiatalok körében.



A First Step csapat gondozásában megjelent Deep Fortress játék a Fort Apocalips nyomdokait követve igyekszik ezt a kissé elhanyagolt területet kitölteni. A játék szinte tökéletes hasonmása a fenti alkotásnak, de azt színvonalra mégsem közelíti. Az ilyen stílusú játékok célja mindig ugyanaz. Megsemmisíteni az ellenséges tankokat, helikoptereket, repülőket, szétlőni a bunkereket, a generátorokat stb. Összesen ötféle fegyver közül választhatunk, ezek és az üzemanyag újratöltéséhez le kell szállnunk a kijelölt helyre. Egy-egy szint 5-10 képernyő méretű és a pályák végén a továbbjutás csak úgy lehetséges, hogy a sziklákat jelképező kockadarabokat egyszerűen szétlőjük. A szintek végcélja a bunkerek szétlövése, amiből összesen hét darabot találunk.

CTRL, vagy joy fire1 - tűz
ALT, joy fire2 - fordulás
Z - helikopter középre
1 - 5 fegyver választás
ESC - menü
S - zene ki/be



HY CHESS

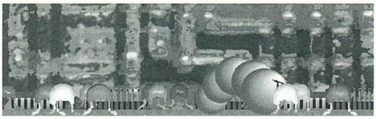
A programot, akárcsak a Jetman-t a múlt hónapban fedeztem fel az Internet egyik zugában. A játék nem más mint a régi, jól ismert táblásjáték az Amőba egyik PC-s átirata. Az ehhez hasonló játékoknál, de ez vonatkozhat a mostani CD-s játékokra is, nem a külcsíne a fő meghatározó a játék megítélésénél, legalábbis nekem. Nálam ugyanis az a lényeg, hogy eredeti ötleten alapszik a téma, vagy a régebbiek újra ragozása. A Hy Chess mivel egy normális amőba nem egy eredeti ötlet, de a játék stratégiája, algoritmusa elég jól sikerült. Be kell vallanom tíz játékból csak hatszor sikerült térdre kényszeríteni a CPU-t.

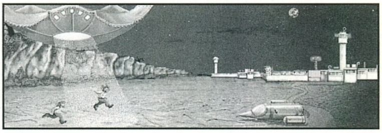
Persze aki többet játszik a programmal az kiismerheti gyenge pontjait, hibáit, de addig ez a 127Kb-os játék párszor nehéz perceket szerezhet. Játszhatunk tehát egyedül a gép ellen, de ha találunk társat akkor ketten is amőbázhatunk.

A játék irányítása billentyűzetről történik, BorlandC-ben írták és fut minden konfiguráción.

KLIK 'N PLAY GAMEPACK

A EuroPress fent nevezett programja nem váltotta be a hozzá fűzött nagy reményeket. E játékszerkesztő, ráadásul Windows alapon, nem volt igazán népszerű az otthoni számítógépes körökben, arról nem is szólva, hogy a Win95 verzióról egyelőre nem hallani. S ha már itt tartok elmondom, hogy nemrég került kezembe a program Macintosh verziója, ami igencsak hasonlít a PC-s társához. Hogy MAC-en milyen sikerre számíthat egy játékszerkesztő azt nem tudom, de azt ne feledjük el, hogy Macintosh gépekre tudomásom szerint eddig még nem jelent meg egy játékszerkesztő sem. Az EuroPress, hogy minél jobban népszerűsítse programját, hasonlóan az Amigás Amos-hoz egy pályázatot hirdetett. A Klik 'N Play-ben írt játékok legjobbjait és egy rakás forrásanyag kíséretében kiadta CD-n. Most ebből kaptok válogatást.





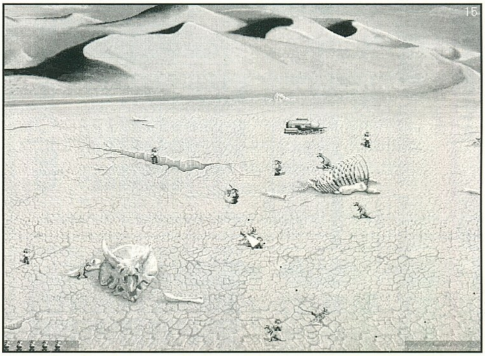
A játékok közül három emelkedik ki. Az AstroForce egy Project-X stílusú játék, amiben nemcsak a stílus hasonlít a nagy elődhöz, hanem szinte megszólalásig magára a Project-X-re is. A játékban tehát a jobbról, balról, lentről és fentről hullámokban támadó ellenségeket kell kilőni. A megsemmisített ellenségek után bonusz tárgyakat vehetünk fel, ezekkel fejleszthetjük fegyverünket. Fegyverünk és az űrhajónk fejlesztésmódja, illetve fokozatai ugyancsak a Project-X utánzat. Sajnos a játék kissé egyhangúra sikerült, de akár SVGA-ban is játszhatunk a midi zene alatt.

A másik program a BUG, ami egy ügyességi reflex játék. Célunk itt nem más mint a középen látható CPU-t megvédeni a négy irányból támadó bogarak, vírusok ellen. Az ízeltlábúak egyre gyorsuló ütemben támadnak, kilövésük után itt is különféle hasznos tárgyakat vehetünk magunkhoz. Ilyenek a sérthetetlenség, az erősebb fegyver, a lassító és a plusz élet. Nagyon hangulatos a játék. Kellemes az introja, könnyű a kezelése, egyszerű mégis szórakoztató game.

Végül de nem utolsó sorban itt a LastDay névre hallgató játék. Ebben az a feladatunk, hogy a szörnyektől hemzsegő bolygóról kimentsük az embereinket. Az irányított emberke, azaz mi, oda szalad ahova az egérpointerrel mutatunk. A többi emberke össze vissza szaladgál a terepen, vesztére, mert ha találkozik egy szörnnyel nem sok marad belőle. Nekünk ezt a fogyatkozást kell megakadályozni úgy, hogy egyszerűen elkapjuk az embereket és az űrhajóhoz cipeljük. A szörnyek ellen használhatjuk a bal egérgombot, ez ugyanis a gépfegyverünk. A pályák egyre nehezebbé válnak és újabb ellenségek is megjelennek. Ezenfelül vigyázni kell a terepakadályokra és persze az időre. Egy-egy menet (szint) akkor ér véget, ha kiirtottuk az összes ellenséget, illetve megmentettünk pár embert. Nekem ez a játék tetszett a legjobban a három közül.

Összefoglalásul ez a három játék nagyon jóra sikerült, s talán még többen kedvet kapnak Windows játékok írásához.

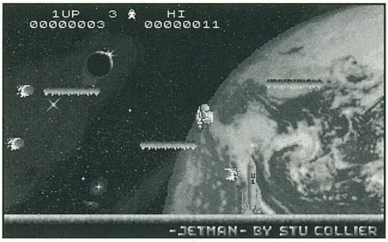
Serverbubus



JETMAN

A játékról elmondható, hogy ez a sors fog várni (úgy tíz-húsz év múlva) a most megjelenő játékokra. Hogy mi ez a sors?

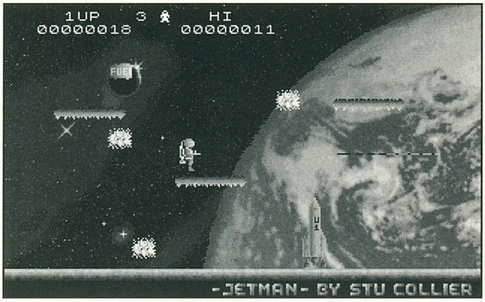
Az, hogy játék közben ki kell nyomni a PC Turbo gombját! Ennél a játéknál azért kell alkalmazni e lassítást, hogy egyáltalán élvezhető sebességen fusson



Igen a játék sebessége már 386-os gépen is túlontúl gyorsnak mutatkozott pedig, és ez benne az érdekes 1996-ban írták a programot. Maga a játék nem nagy durranás, amolyan ügyességi, gyűjtögetős, lövöldözős játék keverék. Az első szinten az a feladatunk, hogy összekell raknunk a három darabból álló űrhajónkat, majd ezek után a négy üzemanyag tartályt kell eljuttatnunk a már kész járműhöz. A további szinteken, mivel űrhajónk elvileg már kész, csak az üzemanyag összegyűjtése a feladat. A szinteken öt különféle ellenséggel találkozhatunk, ezeket vagy messziről elkerüljük, vagy pedig egyszerűen lelőjük a TAB billentyűvel.

A szükséges konfiguráció (maximum!) AT286, VGA, Soundblaster, 320k RAM.

Great Wyrley
Walsall Staffordshire
WS6 6HB
ENGLAND



FIGYELEM !!!!
Itt az ideje, hogy téged is megismerjen a világ!
Ezért arra kérünk, küldjél (írjál) sajátkészítésű PD, vagy SW játékot a rovat számára.
Lehetőleg mellékelj hozzá egy nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet, címedet leközölhetjük-e.

Serverbubus

CD ÍRÁS

Minőségi alapanyaggal együtt

2.200,-től

AUDIO CD-t is!

– DAT-ról
– CD-ről
– Winchesterről

Azonnal vagy 24 órán belül.

Kirják Tibor
1115 Budapest, Somogyi út 11.,
Tel.: 203-9752, 06-20 230-282

KoBak
PC CD CLUB

14000 PROGRAMS	1,260	MANIC KARTS	5,810
20 WARGAME CLASS.	4,770	MAX. ROAD RACE	6,550
A.T.F.	11,990	NHL HOCKEY '96	9,990
ACTUA SOCCER	8,540	**NORMALITY**	**9,590**
APACHE LONGBOW	5,860	PC ENCIKLOPÉDIA	8,730
ASCENDANCY	8,540	PERFECT STRATEGY	6,480
BATTLEGR. ARDENNES	**9,230**	RIDDLE OF MASTER LU	9,990
BLUES GUITAR	6,290	RIPPER	10,580
C & C COVERT OP.	4,430	ROCK GUITAR	6,290
C&C/WC2 TOOLKIT	4,280	SENSIBLE SOCCER	9,690
CIVILIZATION 2	**10,990**	**SETTLERS II.**	**9,990**
CLIPDIC BUSINESS	8,990	SHELLSHOCK	9,990
COMMAND&CONQ.	9,360	**SILENT HUNTER**	**9,350**
CONQUEROR AD 1086	9,390	SILENT THUNDER	9,900
CONQUEST OF N.W.	9,990	STAR TREK KLINGON	10,370
CYBERIA 2	**9,480**	STAR TREK: FINAL U.	9,990
CYBERJUDAS	**8,640**	STONEKEEP	9,990
CYBERWAR	5,910	TERRANOVA	10,940
D	9,990	THE LAST DYNASTY	7,570
DESCENT 2	9,590	TOP 101 SHAREWARE	1,610
DISCOVERIES	6,030	TOP GUN	10,530
DUKE NUKEM 3D	**9,990**	TOUCHÉ	9,540
EARTHWORM JIM 2.	**7,460**	**URBAN RUNNER**	**10,990**
ECCO THE DOLPHINE	7,770	VR SNOOKER	9,990
FAST ATTACK	8,840	WARCRAFT II.	9,830
FIFA SOCCER '96	9,490	**WC2 - BEYOND DP**	**5,140**
GENDER WARS	**9,990**	WEREWOLF VS. COM.	9,990
HELLFIRE ZONE	5,480	WING COMM. 3.	8,990
HEXEN	9,870	WING COMM. 4.	9,990
JAVA	3,950	**WORMS REINFORC.**	**4,290**
JAZZ GUITAR	6,290	WWW SKIT	1,690
KINGDOM O'MAGIC	8,990	**ZORK NEMEZIS**	**11,710**
LOOKING AT ANIMALS	7,760		

A KÖZÖLT ÁRAK TARTALMAZZÁK AZ ÁFÁT!
VIDEO CD-K NAGY VÁLASZTÉKBAN!
TAGOKNAK 10% KEDVEZMÉNY!
HAVONTA HÍRLEVÉL + ÁRLISTA!
NYITVA H-P : 9-18, SZ-V : 9-13.
1024.MARGIT KRT.29/B. T: 325-0484 T+F:136-2483

EXTRA Megrendelőlap (amíg a készlet tart)

Megrendelem az alábbi CD-ROM-os kiadványokat:

- ☐ CD GURU 96/4 — 995 Ft
- ☐ CD GURU 96/3 — 950 Ft
- ☐ CD GURU 96/2 — 850 Ft
- ☐ ECTS CD — 750 Ft
- ☐ DOOM FOREVER — 1290 Ft

Extra kedvezmények:
☐ ECTS CD + DOOM F. — 1900 Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

A fenti árakra az előfizetői kedvezmények nem vonatkoznak!

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Megrendelőlap

☐ PC GURU 93/1
☐ PC GURU 93/2
☐ PC GURU 94/1
☐ PC GURU 94/2
☐ PC GURU 94/3
☐ PC GURU 94/4
☐ PC GURU 94/5
☐ PC GURU 94/6
☐ PC GURU 94/7
....db * 120 Ft =
.... Ft

☐ PC GURU 96/1
☐ PC GURU 96/2
☐ PC GURU 96/3
☐ PC GURU 96/4
☐ PC GURU 96/5
☐ PC GURU 96/6
....db * 250 Ft =
.... Ft

☐ PC GURU 95/1-2
☐ PC GURU 95/3
☐ PC GURU 95/4
☐ PC GURU 95/5
☐ PC GURU 95/6
☐ PC GURU 95/7
☐ PC GURU 95/8
☐ PC GURU 95/9
☐ PC GURU 95/10
☐ PC GURU 95/11
☐ PC GURU 95/12
....db * 170 Ft =
.... Ft

☐ GURU 92/1
☐ GURU 92/2
☐ GURU 92/3
☐ GURU 92/4
☐ GURU 92/5
☐ GURU 93/1
☐ GURU 93/2
☐ GURU 93/3
☐ GURU 93/4
☐ GURU 93/5
☐ GURU 93/6
☐ GURU 93/7
☐ GURU 93/8
☐ GURU 93/9-10
☐ GURU 93/11
☐ GURU 93/12
....db * 70 Ft =
.... Ft

☐ GURU 94/1
☐ GURU 94/2
☐ GURU 94/3
☐ GURU 94/4
☐ GURU 94/5
☐ GURU 94/6
☐ GURU 94/7
☐ GURU 94/8
☐ GURU 94/11
☐ GURU 94/12
....db * 100 Ft =
.... Ft

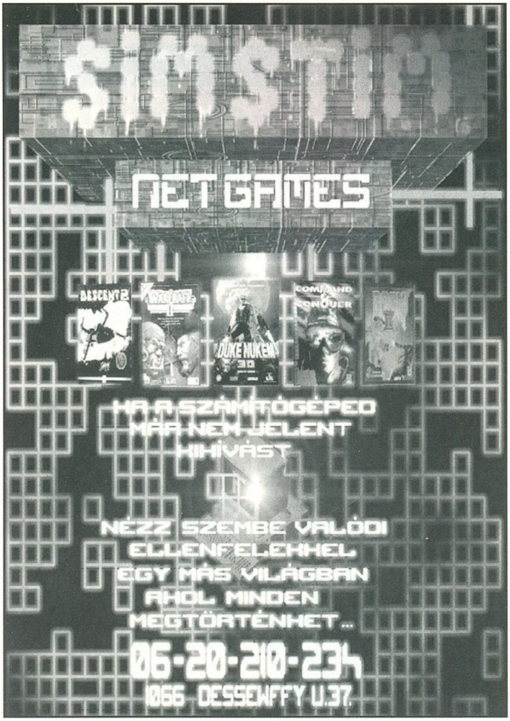
☐ GURU 95/1
☐ GURU 95/2
☐ GURU 95/3
☐ GURU 95/4
☐ GURU 95/5-6
☐ GURU 95/7
☐ GURU 95/8
☐ GURU 95/9
☐ GURU 95/10-11
☐ GURU 95/12
....db * 150 Ft =
.... Ft

Összesen:
.... Ft

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

☐ 1 éves PC GURU előfizetés (3000 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1500 Ft)
☐ 1 éves CD GURU előfizetés (5250 Ft)
☐ 1/2 éves CD GURU előfizetés (2700 Ft)



Megnyílt!!! ÚJPESTEN a Virtual World új PC CD Shopja

Az Újpesti Centrum Áruház II. emeletén

(a 3-as metró végállomásánál)
Tel: 169-5155/61-es mellék

A régi bolt címe továbbra is:
Újlaki Üzletház 1036 Bécsi út 34-36. I. em.
(a Kolossy téren, a buszvégállomásnál)
Tel.: 250-5200/122 Fax: 250-5200

- **Vidékre csomagküldő szolgálat**
- **Ingyenes tájékoztatót, részletes árlistát küldünk ha megadod a címed**
- **A kiválasztott CD-t 7 napra hazaviheted kipróbálni**

Virtual World

PC GURU

A GURU Lapkiadó céges és magán terjesztőket keres.

Számítástechnikai és egyéb üzletek jelentkezését várjuk a 113-0114-es telefonszámon.

Kedvező terjesztési feltételek!

Céges hirdetésfelvétel ugyanitt.

IBM PC-AMIGA szervíz

1077 Bp., Jósika u. 23.

Tel.: 351-5656

Számítógépek javítása, bővítése, IBM értékesítés,
AMIGA bizományi adás-vétel,
AMIGA hardware kiegészítők készítése,
felhasználói programok egyedi készítése,
célszámítógépek tervezése, kivitelezése,
szaktanácsadás.

A hírdetés felmutetója a szolgáltatásokból 10% kedvezményt kap!

Audio CD készítés

1-100 példányban, DAT-ról, CD-rõl, LP-rõl, harddiscrecorderrõl, kazettáról (válogatás is). DAT és CD esetén nem újradigitalizálással!

Adatarchiválás - CD ROM írás

6 órán belül, Winchesterrõl (AT, SCSI), DAT-ról, CD-rõl. Multi-session írás! Macintosh CD, HDD is!

Winchester bérlés (850 MB AT, 500 Ft/nap+letét)

Komplett számítógépek, részegységek értékesítése.

Czakó Tamás & Nagy Andrea 1077 Budapest, Almássy tér 18. félemelet 3.
Hétfõ-péntek: egész nap, Hétvége: hívjon! Telefon: 322-6624, 06-20-356193

CD ÍRÁS - CD ÍRÁS - CD ÍRÁS - CD ÍRÁS

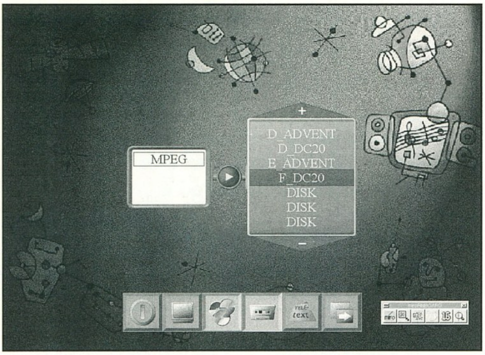
Minőségi alapanyagra

Rövid határidővel, NON STOP szolgáltatás!
Megbeszélés alapján háztól házig szállítás.

Nagy Zsolt
1221 Budapest, Mária Terézia u. 25
Tel.: 226-0009, 06-20 247-644

míroMEDIA

View, TV és Remote



A míroMEDIA termékekről már több alkalommal olvashattatok a PC GURU hasábjain. Most végre „élőben" is volt szerencsénk kipróbálni a míroMEDIA View – míroMEDIA TV – míroMEDIA Remote részegységeket, illetve ezek összességét.

A View kártya önmagában egy PCI slotba rakható VGA kártya, amely jó pár egyéb szolgáltatással is bír. Nézzük sorban a kártyát felépítő elemeket. A grafikus processzor egy S3 TRIO64 V+ chip, amely mellett egy S3 Scenic/MX2 és egy S3 Sonic/AD chip-páros gondoskodik a valódi MPEG video és hang dekódolásról. A videomemória 2 MB EDO DRAM 60 nsec-es chipekkel, mindemellett az MPEG chip kiszolgálására még plusz 512kB EDO DRAM is helyet kapott a kártyán. A normál 15 pólusú VGA csatlakozás mellett van rajta kompozit video és audio kimenet is – tehát TV-re is kiköthető a kártya jele (szoftveresen állítható).

A TV tunerkártya daughterboard-ként csatlakoztatható a View kártyára. Bár fizikailag slot-ot nem foglal az alaplapon, a PC házban egy helyet mégis kell neki szorítani, hiszen a hátlapján kapott helyet az antenna 75 ohm-os csatlakozó aljzata. A kártyán 3 db ITT chip gondoskodik a video, audio és teletext jelek megfelelő dekódolásáról. A teletext dekóder oldaltárolós, direkt hívások elérésére is alkalmas. A TV tunerkártya négy-féle típusban készül, PAL B/G és I, SECAM F, NTSC USA.

A Remote igen fontos része a termékcsaládnak. Ez egy infravörös

távirányító, amivel az elindított kezelőszoftver teljes egészében kezelhető, egér és billentyűzet nélkül is. A Remote csomaghoz tartozik egy félgömb alakú infravörös érzékelő is, amely az egérportra csatlakozik egy speckó átfolyós csatlakozón keresztül.

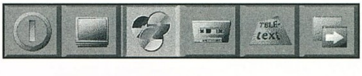
A míroMEDIA kezelőszoftvere igen jó, könnyen megtanulható, s emellett igen látványos is – mindössze egyszer kell (jól) beállítani. A Win'95 Start menüjéből lehívható, míroMedia Manager névre hallgat. Itt 4 menüpont áll rendelkezésre. A legelső az Add-Remove Hardvare pont. Itt a program által támogatott míro kártyákat tudjuk a rendszerbe beilleszteni, illetve kivenni onnan. A Configure Hardware pontban a különféle felinstallált kártyák beállításait és „összedolgozását" tudjuk szabályozni. A harmadik menüt a míroMEDIA Manager hívja be. A negyedik pontban az User Configuration menüben tudjuk az alapvető beállításokat megtenni. Többek között itt tudjuk beállítani a TV üzemmódot is, ami lehet PAL és NTSC is. Ha a TV üzemmódot bekapcsoljuk, akkor a kártya a VGA kimenőjelét lekapcsolja és mindent a kompozit kimenetre ad ki, ezek után innen kell „egerésznünk" is. A Remote pontban beállítható, hogy csak az infra távirgával, illetve a billentyűzet-egér párosítással is bele tudjunk avatkozni a dolgokba. Itt találjuk a PhotoCD, Radio, Teletext és még sok más egyéb beállítási lehetőségét is.

A miroMEDIA Manager egy ikonsorból áll, ami a képen alul helyezkedik el. Miután a Start menüből elindítottuk, ezután jelenik meg. A bal oldali ikon egyértelmű, itt lehet lelépni a szoftverből. A TV ikonnal bármilyen furcsa is a TV-t lehet aktiválni. A középső panelen lehet a beállított műsorokat léptetni, illetve a kis antenna ikonnal keresgélhetünk is az éterben. A TV műsorok neveit a hardver felismeri, illetve ha az adó nem sugároz azonosító jeleket (kábel TV adók), akkor be is írhatjuk azt. A szokásos hangerő állítás mellett – mivel sztereo tunerről van szó – állíthatjuk a balanszot is, sőt még hangszín állítási lehetőség is van. Ha kedvünkre kinézelődtük magunkat a TV műsorokon, akkor a CD ikonnal MPEG filmeket is rávarázsolhatuk a monitorunkra. Itt a középső címkében megjelennek az elérhető file-ok nevei. A kártya támogatja az összes video CD szabványt (VideoCD, CD-i, stb), és lejátszhatunk vele *.MPG fileokat is. A kazetta ikonnal videokat tudunk felvenni, pl. AVI file-okat készíthetünk kedvenc tévéműsorunkról. A teletext feliratú ikon gondolom nem kíván magyarázatot. A nyíl ikonnal tudunk a teljes képernyő – ablak üzemmódok között váltani.

A végére hagytam a véleményezést. A kártya a hozzá adott demo CD-ről általam eddig még nem látott minőségben játszotta le az MPEG filmeket. Bár a monitoron kissé furcsán nézett ki a kép – a felbontás eltérése miatt –, de a mellette levő TV-n nagyon szép képet produkált a kártya. A hang sztereoban, ahogy az a nagykönyvben meg van írva (kár hogy nem volt ott egy Dolby processzoros erősítő...). A kártya SVGA megjelenítése 1024x768-ban, 65.000 színnel igen szemet gyönyörködtető (és nem károsító) volt egy míro ERGOLINE 17 collos monitoron. Semmi vibrálás – nemhiába, össze vannak gyárilag „lőve". A 640x480-as felbontás a TV-n nagyon jól nézett ki, egyáltalán nem volt elmosódott a kép.

Hát ennyi. Aki látni szeretné, az ugorjon el a Dohány utcába megnézni.

SAKMAN



PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a Axico Kft. biztosította.

1074 Budapest, Dohány u. 67. Tel.: 142-3255

Emese álma

Interaktív taneszköz

A magyar őstörténet és az államszervezés kora (a kezdetektől 1038-ig)

Nemrégiben került a boltokba az Encyclopaedia Humana Hungarica művelődéstörténeti sorozat első része, az „Emese álma" címet viselő CD-ROM. A kiadvány megjelenése többek között azért is aktuális, mert most ünnepeljük a honfoglalás 1100. évfordulóját. A teljes sorozat – 15 rész – 2000-ig folyamatosan jelenik meg, a lehetőségekhez mérten elég gyorsan, minimum félévenként. A néhány hónappal ezelőtti sajtótájékoztatón még csak magyar nyelvű változatot láthattunk. Azóta háromnyelvű lett a CD, a magyar mellett német és angol nyelven is elérhetők rajta az esszé szerű összefoglalók.

Az Emese álma feldolgozza a magyar őstörténetet egészen az államalapítás koráig. Olvashatunk benne a nagy népvándorlásokról, a kalandozó magyarok hadjárataIról, a kereszténység kelet-európai térhódításáról. A készítők igyekeztek minden fellelhető információt feldolgozni. Találkozhatunk sok olyan dologgal, amely ha nem is teljesen magyar vonatkozású, de erőteljes hatással volt az akkori magyarságra. László Gyula: Emese című festménye szorosan kapcsolódik a CD anyagához, hiszen Ő volt Álmos édesanyja – többek között emiatt került a CD borítójára.

A szoftver kezelése igen egyszerű, az Internethez hasonló kezelőfelülettel rendelkezik (Multimedia ToolBook). Ahol megváltozik a pointer formája (mutató kéz, nagyító), ott az értelemszerű funkciókat lehet elérni. Itt is találunk sok keresztutalást (pirossal kiemelve), amely az adott szó további magyarázatát hívja a képernyőre. A keresztutalások között sem fog elveszni az ember, hiszen mindig vissza lehet térni az előző képernyőre. A szöveges információt sok helyen képek egészítik ki. Ezek rákattintásra teljes méretben jelennek meg a képernyőn. Bal gombbal még tovább lehet nagyítani a képet, jobb gombra pedig visszatérhetünk a szöveges képernyőre. A szövegben előforduló kis ikonok plusz ismereteket jelentenek. Ezek lehetnek zenei vagy hang információk, esetleg az adott témakörrel kapcsolatos könyv vagy kézirat egy részlete.

Nézzük sorban témacsoportok szerint a feldolgozott adatokat (az ikonok a főképernyőn balról jobbra).

Emese: Itt a programból tudunk kilépni.

Történelem (Szent Korona): itt megtaláljuk a ma elérhető összes történelmi információt őseinkről. Három alfejezetre lett bontva az anyag: őstörténet, honfoglalás kora, államszervezés kora.

Magyar nyelv (Szent István névjele): a magyar nyelv keletkezésének története, a kezdeti időszaktól. Ez a fejezet a magyar nyelv kialakulásával, fejlődésével foglalkozik. Sok érdekes információt tudhatunk meg nyelvünk eredetéről, a finnugor nyelvcsaládról. Itt négy alfejezetet találunk: nyelvtörténeti bevezetés, előmagyar kor, ősmagyar kor, ómagyar kor.

Irodalom (kódex iniciálé „A történetíró" ikon): Itt találhatjuk meg a magyar irodalom legkorábbi emlékeit. Két részre lett bontva a fejezet. Az első a szájhagyományozás emlékeit, a másik az írásbeliség kezdeteit dolgozza fel.

Művészetek (életfa szimbólum): Itt három feldolgozott témakört találunk: képzőművészet, zene, tánc.

Hitvilág (turul veret szimbólum): Az első témakörben a pogány magyarok hitvilágát ismerhetjük meg (sámánok, táltosok), a másodikban pedig a kereszténység magyar vonatkozású kezdeteit.

Történeti földrajz (Kárpát-medence térkép): A korabeli természeti és gazdaságföldrajz feldolgozása. Itt éghajlati, vízrajzi, növényzeti és az akkori állatvilággal kapcsolatos információkat találhatunk.

Életmód (lovas ékszer): Négy fejezetből választhatunk: gazdálkodás, kézművesség, település és lakóhely, mindennapi élet. A felsorolás alapján könnyen következtethetünk a tartalomra.

Időrend (naptár): Itt egy összefoglaló felsorolást olvashatunk i.e 4000-től i.sz. 1083 augusztus 20-ig. A felsorolás tömör, lényegretörő információt ad, részletessége így is kiemelkedő.

Források (könyv): Itt a felhasznált források listáit tekinthetjük meg.

Zenei aláfestés (gramofon): A háttérzene ki-be kapcsolása.

Hangalámondás (mikrofon): A hagalámondás ki-be kapcsolása.

Hol jártunk? (talpnyom): Ezzel az ikonnal tudunk az előző képernyőre visszalépni, egészen a főképernyőig visszatérhetünk.

Információ („i" betű): A szövegeket kiegészítő képekről kaphatunk információt.

Segítség (kérdőjel): A szoftver teljes kezelési útmutatója. Ezt érdemes minden új felhasználónak alaposan átnézni.

Az „Emese álma" taneszköz, de bátran ajánlható minden olyan embernek, aki a középiskolás tudásszintet meghaladó információkat szeretne megtudni a magyarság történetéről. Ha lehetőségünk adódik, akkor a sorozat további részei is ismertetésre kerülnek a PC GURU hasábjain.

SAKMAN

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot az Enciklopédia Humana Egyesület biztosította.

1438 Budapest, Pf. 435

3D-TECHNOLÓGIA: AZ INTEL ÉS A LOCKHEED CSAPATMUNKÁJA

Az Intel és a Lockheed nyilvánosságra hozták, hogy a jövőben a 3D-technológia terén együtt kívánnak működni. Már jövő év elejére elkészül egy Pentium Pro processzor, amely high-end 3D funkciókat fog tartalmazni. A Lockheed technikája a katonai területről származik, azon belül is a repülés-szimulátorokhoz szállította a 3D funkciókat. Hogy a Lockheed által kifejlesztett speciális 3D funkciókat a PC-kbe illesszék, felkérték a Chips and Technologies céget a megfelelő driverek megírására. A Chip-készlet tartalmazni fogja az Intel Accelerated Graphics Port-ot (AGP), mely grafikus funkciókat az Intel először ez év áprilisában mutatott be. Az AGP az Intel tervei szerint csak Pentium Pro processzorokkal együtt lesz használatos. Mit is takar ez a rövidítés?? Megkerüli a PCI buszt, mely az eddigi legnagyobb teljesítménykorlátot jelentette a 3D grafika terén, mivel közvetlen kapcsolatot teremt a memória és a grafikus chip között. A Cirrus Logic és 3DO is tervezi speciális 3D chip-ek megjelentetését PC-khez.

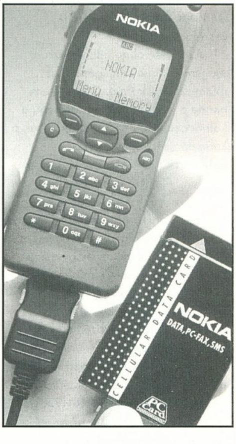
NOKIA CELLULAR DATA CARD ÉS HP OMNIGO 700LX COMMUNICATOR PLUS

A Nokia Celluláris Adatátviteli kártya segítségével

összekapcsolható a digitális mobiltelefon a hordozható számítógéppel egy standard PCMCIAII csatolón keresztül és máris megnézhető, hogy kaptunk-e E-Mail-t, letölthetünk fájlokat. A kártya révén a következő szolgáltatásokat kapjuk: Rövid üzenet szolgáltatás (SMS), PC Fax (Group III fogadás és küldés 2400 vagy 9600 bps-sel), adatátvitel (Hayes AT.CCITT V.25 bis-nek megfelelő, beépített hibaellenőrzéssel).

Alkalmazható Nokia 2110-es készülékekkel.

A HP 200LX nevű palmtop PC-je alapjaira építve hozta ki új termékét, mely egy Manager-kalkulátor és egy mobil kommunikációs állomás keveréke, mely az előbb bemutatott Nokia Cellular Card-on keresztül létesít kapcsolatot a hozzá csatlakoztatott rádió-telefonnal. Miket kínál számunkra?? Írhatunk, küldhetünk és fogadhatunk vele fax-ot bárhonnan, bármely group 3-kompatibilis faxgépre, illetve maximum 160 karakter hosszú SMS-üzeneteket mobiltelefonra. Maximum 9600 bps sebességgel transzportálhatunk adatot és E-Mail-t. A benne levő 4 MB ROM-ban beépített software-ek találhatók: Pocket Quicken pénzügyi software, Lotus 1-2-3 Release 2.4, határidő-napló, valamint adatmanager (telefonszámok,..). Az MS-DOS 5.0 szintén benne van, így megfelelő alkalmazások futtathatók rajta. Még néhány dolgot érdemes elmondani róla: a 4 MB ROM mellett 2 MB RAM található benne alapban. A PCMCIA II slot-on keresztül 5 és 40 MByte méret közötti flash-memory kártyák csatolhatók hozzá. A képernyője 640*200 felbontású, CGA-kompatibilis. Ellátták soros porttal és serial printerek-hez (HP LaserJet, Epson FX-80 és IBM ProPrinter) driverrel, valamint infrared porttal. A számítógépes és kommunikációs funkciók mellett természetesen nagy tudású, teljes értékű business és scientific számológépként is használható.



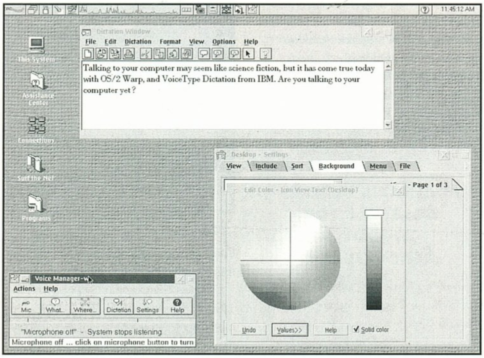
A „FONTHÁBORÚ" VÉGE

A Microsoft és az Adobe megállapodtak egy egységes fontszabvány létrehozásában, mely mind a True-type, mind a Type-1 fontokat támogatni fogja. Az új, OpenType szabvány a True-type formátum továbbfejlesztése, mely egyidejűleg magába foglalja a Type-1 szabványt is. Az új font-szabvány a Microsoft jövőben megjelenő operációs rendszereiben és az Adobe software-ekben lesz megtalálható. Az első ilyen termékek a Windows NT 4.0 és az év végén esedékes Adobe Acrobat frissítés. Mindkét cég elkezdte emellett régi software-eihez a frissítések megírását. Más cégek licenszet vásárolhatnak az új szabványra. Ezek után elfelejthetjük Windows alatt az Adobe Type Manager állandó indítgatását. Néhány speciális Internet-es jellemzőt is beépítettek, mint tömörítési eljárások, melyek révén gyors szövegmegjelenítés lesz lehetséges az Interneten.

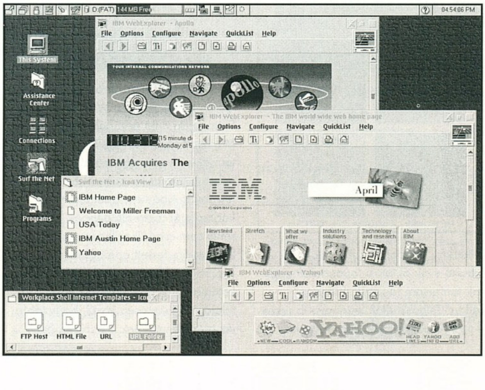
AZ ÚJ OS/2 VERZIÓ

Az egyik elmúlt számban már beszámoltunk egy rövidhír erejéig a nagy titoktartás közepette készülő új OS/2-változatról, a Merlin-ről. Most már némileg több információ és képanyag áll a rendelkezésünkre. Tavaly az OS/2 Warp 3.0 nagyon sikeres volt, rengeteget adtak el belőle, de mindhiába, nem tudták megdönteni a Microsoft egyeduralmát. Az IBM a viszonylagos sikertelenség ellenére továbbfejlesztette rendszerét, mely előreláthatólag IBM Warp 4.0 néven fog kijönni. A névváltozás oka az, hogy a kelta varázsló mellett egy Disney-figura is viseli már a Merlin nevet, így elég nehéz lett volna a névre a jogokat levédeni. A nyár végén, de legkésőbb az év második felében jelenik meg az új változat. Az utóbbi hetekben számos Fejlesztői találkozón mutatta be az IBM a Merlin-t. A várakozás úgy tűnik megérte, mert számos hasznos funkcióval bővítették ki az eddig is nagyon jó rendszert.

Az egyik nagy újítás a beszédfelismerés, mely egyedülállóvá teszi a Merlin-t. Az új Warp-verzió lesz az első Intel-PC-kre írt operációs rendszer, mely beszéd révén is irányítható. A legnagyobb dolog az egészben, hogy mindez speciális plusz hardware nélkül is működni fog. Így tehát valóra válik sok felhasználó álma, az emberi beszéddel irányított számítógép. Ezt a fejlesztést az IBM természetesen nem ma kezdte. Már két éve kínálja az IBM Software Company a Voice-Type nevű software-t, melynek legolcsóbb változata is kb. 300000 forintba kerül és egy speciális adapter-kártyát igényel a működéséhez. A Merlin-be a Voice-Type legfrissebb változatát módosítva építették be, melynek működéséhez „csak" egy Pentium kell. Az IBM szerint a szövegfelismerés minden az OS/2 által támogatott hangkártyán működni fog; a szükséges mikrofont az USA-ban a tervek szerint adni fogják a kész termékhez. Ha minden jól megy a fejlesztők szerint, akkor a felhasználó elfelejtheti a billentyűzet és mouse használatát. A szövegfelismerés segítségével a felhasználó menükben mozoghat, adatokat tud megnyitni és alkalmazásokat képes futtatni. A VoiceType felismeri a legfontosabb, az operációs rendszer és software-ek irányításához szükséges parancsokat. Elég bemondani, hogy „Start Works" és már indul is a programcsomag. A parancsokat folyamatos beszéddel adhatjuk be, nem kell szaggatottan beszélnünk a géphez, hogy megértse. Az irányító modul jelenlegi változata 10 alapparancsot ismer, mint a törölni, tárolni, megnyitni. Később a Warp-frissítés ezt 1000-re növeli majd. A szövegfelismerő rész szótára 1000 szót tartalmaz, de bővíthető. A Merlin hasonlóan hangzó, de másképpen írt (homofón, pl. peace és piece) szavakat is meg kell tudja különböztetni.



A másik nagy újítás a teljes körű Internet-támogatás. A felhasználó most már nem tapasztal különbséget bármilyen helyi művelet és a Világhálón való tevékenysége között, minden Internet-elemet teljesen integráltak a rendszerbe. Pl. meglátogatott WEB-oldalak megjeleníthetők egyszerű ikonokként a felhasználói felületen. FTP-kapcsolatok létesítéséhez nem kell már bonyolult parancsokat begépelnünk, hanem egy FTP-manager-ben kényelmesen intézhetjük ezeket a műveleteket. Az IBM nem csak a Java-t ismerő Internet-lapozó-t rakott a Merlin-ba, hanem a Java nyelvet teljes egészében integrálta a rendszerbe. Java-alkalmazások ezáltal a felhasznált internet-lapozótól függetlenül futnak a rendszeren. A felhasználó letölthet Java alkalmazásokat az Internet-ről és elhelyezheti a felhasználói felületen, vagy beillesztheti más programokba. A teljes körű Java-támogatás nagy előnyt jelent a Merlin számára, hiszen így az OS/2, Windows, DOS programok mellett a több ezernyi Java-alkalmazás is futtatható rajta, mely egyelőre csak erről a rendszerről mondható el.



Charlie

FUJI DIGITÁLIS KAMERÁK

Az elmúlt számokban már bemutattunk számos digitális kamerát. Ezek egyre jobban terjednek, hiszen egyre több van belőlük és így az áruk is egyre elérhetőbb. A Fuji DS-220 elnevezésű kameráját multimédia-alkalmazásokhoz szánja. Egy CCD-képfelvevővel dolgozik, mely 350000 képpont felbontású, 640*480 true-color képek rögzítésére képes. A felvett képek egy Flash-Memory-kártyára lesznek eltárolva, melyet minden PCMCIA-csatolóval rendelkező gép képes felhasználni. Ilyen kártyák 2 és 20 MByte közötti kapacitásban léteznek. A kamera JPEG formátumban tárolja el a képeket, melynél háromféle tömörítési fokozat közül választhatunk. A JPEG formátum nagyon kedvező, mert így kis helyen tárolhatók és szinte minden ma használatos képszerkesztő programban dolgozhatunk velük. A kamera akkuja 1000 felvételre elegendő áramot biztosít. A kamerát felszerelték infrás autofocus-szal, automatikus kioldással és automata vakuval, így egy normál kamerához hasonlóan könnyen kezelhető. Bővítésként kapható hozzá LCD képernyő, Makro-lencse és leolvasó a memória-kártyához.

A másik új termékük a Photo-Vision FV-10. Ezzel megjeleníthetők egy prezentáció keretei között diák,

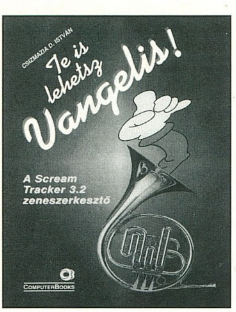
fotók, negatívok, nyomtatott anyagok és 3 dimenziós tárgyak a TV-képernyőn. Egy 470000 képpontos CCD-chip kiváló színminőséget és éles képet nyújt, míg egy digitális szignál-processzor gondoskodik az automatikus színbeállításról és fokuszálásról. A kikapcsolható autofokusz-rendszer mellett rendelkezik fade-out funkcióval is. Egy AV-bemenettel rendelkező PC-hez csatlakoztatva, a digitalizált képek tovább feldolgozhatók. A képek tárolása történhet digitálisan egy hozzá kapcsolt PC-n keresztül, analóg formában videoszalagra, vagy Video-printeren kinyomtatva. A berendezés egyszerűen használható és hordozható, így kiválóan alkalmas prezentációk tartására. Az S-VHS kimenet használatakor elérhető képminőség a legprofibb igényeket is kielégíti.

Computer Books

Újdonságok

TE IS LEHETSZ VANGELIS!

Reméljük ez a könyv mindenkinek hasznos lesz, aki érdeklődik a számítógépes zenélés iránt. Segíthet



azoknak, akik angol tudás híján keveset értettek meg a programhoz mellékelt dokumentációból. A megcélzott csoportok között szerepel a teljesen kezdő, zenélni akaró, de ezt tapasztalatok nélkül megvalósítani nem tudó, a kézen fogva vezetést igénylők tábora. A könyv jelentős része Kalle Kaivola eredeti felhasználói leírására épül. Más zenemodul szerkesztőkkel összehasonlítva igen könnyen megtanulható az ismertetett program és kezelése is felhasználó barát. Szolgáltatásaival is kiemelkedőt nyújt és van még egy nagy erénye: a program szabadszoftver, magyarul bárki ingyen hozzájuthat.

MINDENKINEK A PC-RŐL

Könyvünk átdolgozását a megjelenő új verziójú felhasználói programok és a közkedvelt Windows alkalmazások tették szükségessé. A különféle alkalmazói programok röviden, de olvasmányosan és példákkal illusztrálva ismertetjük.

Minden témakör ellenőrző kérdésekkel zárul, amelyeknek megválaszolása az önálló tanulást segíti elő. A függelék számos hasznos gyakorlatot és egyéb fontos információt tartalmaz. A cím változatlanul azt sugallja, hogy könyvünk mindenkinek szól. Mindenkinek, akinek az életébe most lépett be a számítógép; akinek munkahelyén egyszerre csak megjelent a PC és most nem tudja, valójában mit kezdhet vele; akinek kigazdálkodnia egy saját számítógépet, és szeretné végre valami hasznát is látni. Könyvünket forgathatják szakemberek, laikusok, kezdők és haladók; reméljük mindenki talál benne hasznos tudnivalókat.

OFFICE 95

Könyvünk az Office 95 magyar nyelvű változatáról szól. A kedves Olvasó, aki jól tudja, hogy az Office négy, önmagában is jelentős terjedelmű szoftvert tartalmaz, most valószínűleg kétkedve ingatja a fejét: hogyan lehetséges, hogy egy, az átlagosnál legfeljebb egy picit vaskosabb kötetben a programcsoport valamennyi tagját ismertetjük, sőt még

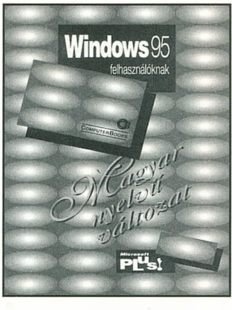
példákra, feladatokra is jutott hely? Hosszú évek oktatási tapasztalata, sok-sok tanfolyam igazolta, hogy az „átlag" felhasználók legnagyobb része a szoftvereknek csak viszonylag kis, eléggé jól meghatározható szeletét használja. Eszerint, ha kiválasztjuk a szóba jöhető felhasználóknak egy jelentős létszámú rétegét, akik munkájuk során nagyjából egyforma feladatokat szeretnének számítógépükkel megoldani, akkor egészen jól meghatározható, hogy melyik funkciók tartoznak bele ebbe a körbe. A könyv azoknak a feladatoknak és problémáknak a gyűjteménye, mellyel leggyakrabban találkozik egy átlagfelhasználó.

ADATBÁZIS KEZELÉS DBASE 5.0 FOR WINDOWS RENDSZERBEN

Minden bizonnyal sokan várták már a dBase legújabb verzióját, amely dBase 5.0 for windows néven jelent meg a piacon. Könyvünkben erről a szoftverről írunk, felhasználói szemmel közelítve hozzá. Nem referencia könyv jellegű tehát a kiadvány, hanem egy olyan könyv, amely az alapoktól kezdve, a szoftver működésének ismertetésén át, az alkalmazások létrehozásáig mintapéldákkal és magyarázatokkal bőven ellátva mutatja be, miként használható a dBase feladataink megoldására.

WINDOWS 95 FELHASZNÁLÓKNAK

Talán már nincs is olyan ember, aki ne hallott volna a Windows-ról. Sokan nap mint nap használják a Microsoft cég ezen legsikeresebb termékét. A személyi számítógépre fejlesztett rendszer színesebbé és látványosabbá teszi a felhasználó kapcsolatát a számítógéppel. Már senki sem csodálkozik azon, hogy a képernyőre festett gombokat lehet nyomogatni, hogy egyetlen egérgomb kattintással választhatunk a sok felajánlott lehetőség közül, hogy több programot futtatunk egyszerre, hogy



még sok más – a munkavégzésüket hatékonyabbá tevő és egyszerűsíthető – műveletet végezhetünk a Windowsban.

Ebben a könyvben a Windows 95 1995. november 10-én megjelent magyar nyelvű változatával ismertetjük meg az Olvasót. A rendszer magyar és angol változata közötti nyelvi eltérések következtében a könyvet majdnem teljes egészében újraírtuk és több anyaggal kiegészítettük.

Könyvünkben megpróbálunk választ adni arra a sok kérdésre, amelyek szükségszerűen felvetődnek az új rendszerre való átállással kapcsolatban, többek között a következőkre:
Kinek és mikor érdemes áttérni a Windows 95-re? Hogyan térhetünk át a DOS/Windows 3.1 használatáról a Windows 95-re? Hogyan kell használni a rendszert? Mi történik az operációs rendszer belsejében? Milyen funkciói vannak a Windows 95-nek? Hogyan telepíthetjük a rendszert számítógépünkre? Hogyan támogatja a rendszer az otthoni számítógép-használatot? Milyen segédeszközöket tartalmaz a Microsoft Plus! kiegészítés?

A könyvben nem mélyedtünk el a rendszer működésének rejtelmeiben, azonban igyekszünk minden olyan fogalmat tisztázni, amellyel a Windows 95 mindennapi használata során találkozhat az olvasó.

Multimédia

CD-ROM-ok

CARS A kiadvány a Média Factor gondozásában jelenik meg. A cég már több Enciklopédiával lepte meg a nagyközönséget. A Planets, Mammals, Space, Birds, Earth után ez a kiadvány is kitűnő ismertetőkkel szolgál, főleg az autó szerelmeseinek. A software-ben találhatunk 1000 db high-quality képet, plusz 50 db videoklippet, illetve 50 db zenei kíséretet és effektet, mint duda és motorhang. A hardware igénye nem igazán nagy. Az ajánlott minimum 386SX20 4 MB-mal, de már 486DX66-on 8 MB-val tökéletesen fut. Windows 3.1-et vagy Win 95-öt igényel. A program röpke 5 perc installálás elteltével indul el. A főmenü betöltődése után képeken keresztül országonként (USA, Germany), illetve kategóriánként(luxus, sport stb.) választhatjuk ki az érdeklődésünknek megfelelő járgányokat. Ha ország szerint választunk, akkor az adott helyen gyártott autók névsorából csemegézhetünk, egyébként gyártási évsorrendben találhatóak a belső égésű motorral ellátott masinák. Jobb oldalon a lapozgató foglalja el helyét. A lapozgató nyilacskáival tudunk a képek között lépegetni.

— **Videokamera (Play Video)**: ha az adott képhez tartozik videoklipp, akkor ezzel nézhetjük meg.

– **Hangszóró (Play Sound)**: a képhez tartozó zenei bejátszásokat és hangeffektek hallgathatjuk meg.

– **Browse:** az összes képet, videorészletet és hanghatást közvetlenül innen érhetjük el.

– **Search:** név szerint kereshetünk.

– **Text:** az adott képen látható autóról rövid leírást ad, mint például autó neve, gyártási helye, éve és menetteljesítménye.

– **Edit Suite:** (erre a menüre, majd a későbbiekben térek vissza).

– **Menu:** innen tudunk a főmenübe visszatérni.

– **Print:** ha akarjuk, akkor ki tudjuk nyomtatni az autóról készült fotót, vagy annak paramétereit (text).

– **Save:** a cd-rom-on lévő képeket tudjuk kirakni lemezre vagy winchesterre. Egyébként a képeket „bmp" file-ban lehet tárolni, így azokat akár Windows alá be is rakhatjuk tapétának.

– **Help:** ezt hadd ne magyarázzam.

– **Exit:** kilép az Enciklopédiából.

– **Felfelé nyíl:** a panelt tudjuk vele összehúzni, hogy minél többet lássunk az autóból, ha manuálisan lapozgatunk.

– **Edit Suite:** itt szerkeszthetjük meg az általunk kiválasztott képek, videok, hangzások sorrendbe való bemutatását. Be tudjuk állítani, hogy a képek milyen időközönként váltogassák egymást, hogy a dokumentumokat milyen hanghatások kísérjék és hogyan váltsák egymást pl.: mozaik, balról-jobbra, lentről-fel, zoomolás kifelé, befelé stb. Mindezt az Fx-ben tehetjük meg. Ha készen vagyunk a szerkesztéssel nincs más hátra, mint elindítani a Run-nal a kész képsorozatot, és a karosszékben hátradőlve elnézegetni a szebbnél-szebb oldtimereket és a modern technikai vívmányokat. Ajánlom a programot azoknak a hölgyeknek! és uraknak akiket egy kicsit is érdekelnek az autók, mert ebben a kiadványban biztosan találnak majd olyat, amely megmelengeti a szívüket.

8 Cock of Zrínyi

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagott a KoBaK PC CD Kft. biztosította.

1024 Budapest, Margit krt. 29/b Tel.: 325-0484

Pixel újdonságok

Joystick-körkép

Még most is tart a kedvezményes Phoenix-akció, ennek kapcsán mutatjuk be ismét a jelenleg nálunk kapható joystick-okat, néhány újdonsággal egyetemben.

GRAVIS ANALOG ÉS ANALOG PRO

A PC-s joystick-ok piacán már jónéhány éve megtalálható e két joystick. Rengeteg díjat kaptak és a különböző teszteken, az allround kategóriában máig a legjobbaknak számítanak. Sok összetevője van sikerüknek. Elsődleges talán a masszív, tartós és nem utolsó sorban igen kényelmesre sikeredett design. Fontos, hogy a Pro-n 5 db tűzgomb van. Ezek közül kettő nagyméretű, és beállítható, hogy hányas (1-4) gombként funkcionáljon. A karon van egy szivacsborítás, melytől nagyon kényelmes lesz a joy fogása és nem fárad el hamar a kezünk. A joy középre-tartása (ellenállás erőssége) 6 fokozatban állítható. Legerősebb fokozatban jól játszhatók vele az akciójátékok, míg a 3 leggyengébb fokozat a szimulátorokhoz megfelelő – ezekhez található rajta egy Throttle kontroller is. A kalibrálása nagyfokú precizitása miatt általában nem okoz gondot (mellékelnek hozzá egy mini csavarhúzót is, hogyha elállítódna, akkor vissza tudjuk állítani). Másfél éves alapos nyúzás után is kifogástalanul működik, ami elég bizonyíték tartósságára.

GRAVIS PHOENIX

A Gravis a Thrustmaster nevű joy által jelentett kihívásra válaszolt a Phoenix kifejlesztésével. Ez a joy elsősorban szimulátor-rajongóknak készült. Mitől lett néhány hónap alatt az egyik legkeresettebb joystick a világon? Ha jobban megnézzük nem is igazán egy sima joystick, hanem egy irányító és fegyverkezelő rendszer együtt. 24 programozható gomb található rajta, melyekre beállítható bármely billentyűzet-gomb mint funkció. Ez úgy lett lehetséges, hogy nem csak a joystick-foglalathoz kell csatlakoztassuk, hanem a billentyűzet foglalatába is. A rendszer nagy előnye, hogy más ilyesmi joy-okkal ellentétben nem kell a működéséhez speciális rezidens driver, hanem csak a játék futása előtt fel kell töltsük a megfelelő gomb-konfigurációt a joynak és már indulhat is a játék. Míg jobb kézzel irányítjuk a kart, addig bal kézzel tudjuk a fegyver és egyéb funkciókat kezelni. Ráépítettek egy „tekerőt" is, ezzel pl. a gép dőlését állíthatjuk. A joy ellenállását itt már irányonként szabályozhatjuk 6-6 fokozatban. Az egész joy és a mechanika kivitele professzionális.

GRAVIS FIREBIRD

A Gravis felismerte, hogy a Phoenix mellé kellene egy olcsóbb, kisebb joystick, ami azért tudja a nagy testvér fontos funkcióit – ez lett a Firebird. Lehagyták róla a forgatható egységet, helyére egy kiváló throttle-kontroller került és megelégedtek 17 gombbal. Így a joystick kisebb lett és jobban elfér a billentyűzet mellett. A 17 gombra azonban most már billentyű-kombinációk is beprogramozhatók, a joy-ban található 107 byte-nyi memória erejéig. Újítás az is, hogy a gomb lenyomására és felengedésére is külön funkció állítható be. A működése egyébként megegyezik az elődjéével. Nagy változás történt még az árak terén is, jóval olcsóbb lett, mint a Phoenix.

GRAVIS THUNDERBIRD

A Phoenix által elindított sorozat legújabb tagja – még kisebb és olcsóbb, mint a Firebird. Leginkább egy mai korszerű vadászgép botkormányára emlékeztet a formája. Az alapot a Firebird-től örökölte, de maga az irányítókar teljesen átalakult – a design-t az ergonómia jellemzi. A fogását teljesen a kezünkhöz igazították és a rajta található négy tűzgombot is úgy helyezték el, hogy automatikusan ráállnak az ujjaink. Tudtommal ez az első joystick, melyen megcsinálták azt az egyszerű újítást, hogy a kezünk alá raknak egy kis támasztékot. Ezáltal sokkal kényelmesebb a tartása és nem olyan fárasztó hosszútávon a játék vele. A Firebird-höz hasonlóan van a joystick-on tolóerő-szabályzó is. Újítást jelent még a kar tetején lévő „panoráma"-gomb, mely szimulátoroknál lesz igen hasznos. A belső (fém)mechanikát a Thunderbird a Firebird-től örökölte, így precíz vele az irányítás és tartós darabnak ígérkezik.

A Thunderbird is nagyon sikeres lett, így megszületett az ötlet, mi lenne, ha ötvöznék a Thunderbird ergonomikus karját és a Firebird programozhatóságát – ez lesz a Firebird 2, mely ebben az évben lesz kapható. 8 irányt tud majd kezelni a rajta található „panoráma-gomb" az eddigi 4 helyett, megkapja a Firebird 17 darab programozható gombját.

GRAVIS GRIP GAME SYSTEM

A digitális joystick-ok PC-n kevéssé terjedtek el eddig, melynek oka az analóg rendszerű joystick-interface volt. A másik korlátot az jelentette, hogy ez csak két darab kétgombos joystick kezelésére volt egyidejűleg képes. A Gravis GrIP rendszere mindezen problémákra megoldást kínál, így bemutatása óta már számos díjat nyert. A GrIP egy új kibővített joystick-interface, mely egyszerre négy darab digitális joystick-ot tud kezelni. Az egyes joystick-okon 8 egymástól független tűzgomb lehet, mely elég kell legyen bármely akciójátékhoz. Emellett a kompatibilitás megőrzése érdekében csatlakoztatható hozzá két analóg joystick is. A GrIP rendszer Windows95 Plug and Play kompatibilis és azon belül támogatja a DirectInput szabványt is. A GrIP-et rengeteg játék fogja támogatni és már most is van néhány, pl. az NHL Hockey 96 speciális változata,... A sportjátékokat így már négyen lehet majd egy gépen játszani, ami egészen más élvezetet nyújt.

Charlie

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a Pixel Multimédia Kft. biztosította.

1088 Budapest, Rákóczi út 13. Tel.: 266-6059

Microsoft

Mail & News '95

INTERNET MAIL

A minden bizonnyal a legfontosabb hálózatos alkalmazásnak számító levelezőprogramok terén is új termékkel jelent meg a Microsoft. Ezúttal az Internetes levelezés közvetlen támogatását célozták meg.

Erre eddig csak a *Plus! 95* felhasználóinak volt lehetősége, mivel ennek része Internet Mail transport modul az Exchangehez (újabban MS Messaging). A mostanában megjelent Internet Mail programmal egy újabb lehetőség nyílik az Internetes levelezésre. A program kinézete mindenesetre alaposan eltér a korábbi kliens szoftverektől.

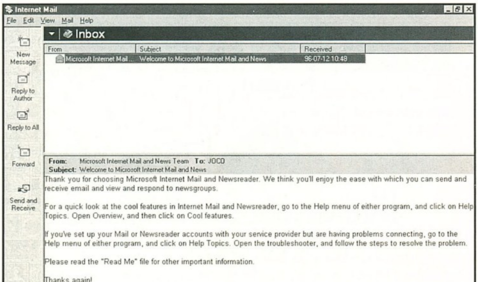
A legelső (és legszembetűnőbb) különbség a grafikus felület kialakításában található. A levelezőprogramokban korábbiakban megszokott kezelőfelületet egy grafikailag szebben kivitelezett új váltotta fel. A legfontosabb funkciók egy függőleges sávban kerültek elrendezésre (New Message, Reply to Author, Reply to All, Forward, Send and Receive). Ez utóbbival a levelek küldése és a szerverről átszedése érhető el. Erre abban az esetben van szükség, ha nem használjuk az Options-ben beállítható rendszeres időközben történő levéltovábbítást.

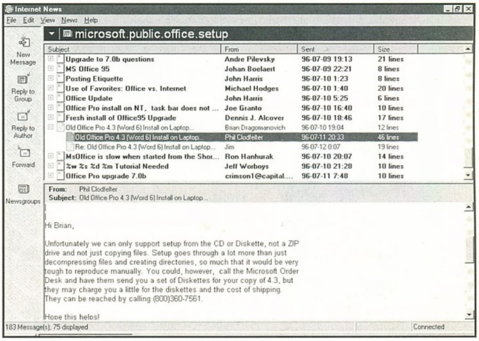
A beállítható lehetőségek között több olyan is található, mely nem minden programban található meg. Ilyen, hogy nemcsak signature file-okat használhatunk, hanem lehetőség van a szerkesztésre is. De új funkciókkal találkozhatunk a legtöbb állításra lehetőséget adó pontban, pl. megváltoztatható a szerver port száma, melyen a POP3, ill. a SMTP funkció elérhető. De találkozhatunk a modemes kapcsolatoknál hasznos beállítással is, pl. limitálható az szerverről letöltésre kerülő levelek maximális mérete. Így egy-két nagyobb méretű levél miatt nem kell sokáig várnia többi kisebb méretűre.

Az szinte már említést sem érdemel (annyira természetesnek kellene lennie), hogy támogatja MIME és az UUEncode formátumú levelek kezelését is, tördeli a túl hosszú sorokat, beállítható a levél méret korlátozás stb.

INTERNET NEWS

Programcsomag másik programja az immár régóta hiányolt News reader. Kialakításában erősen hasonlít a Mail-hez. Ez persze nem





teljesen véletlen, hiszen ebben az esetben is egy levelező programról van szó, igaz a levélírást lehetővé tevő program keretrendszere némileg más. A baloldalon találjuk a New Message, Reply to Group, Reply to Author, Forward, Newsgroups funkciókat.

A USENET News egyre népszerűbb a felhasználók körében, mivel a felvetett kérdéseket, problémákat rengetegen olvassák és ennek révén lehetséges, hogy a problémára megoldás születik. Egyes cégek (pl. az Intel, vagy a Microsoft) annyira ráharaptak a dologra, hogy az általuk létrehozott csoportok keretében a saját szakértőik válaszolnak a felvetett problémákra – általában egy-két napon belül. Ezen csoportok olvasása önmagában is tágítja a szakmai ismereteket, mert lehetséges, hogy holnap nekünk kell ugyanazzal a gonddal megküzdeni.

Sajnos egyetlen news szerverről nem érhető el az összes news group, így alapkövetelménynek számít, hogy könnyedén lehessen újabb szervereket a listába venni és a közülük történő ne legyen túl bonyolult. Új szerverek listához adása az Options/Servers funkcióval történhet. A listában levő szerverek közötti választás a már említett Newsgroups kiválasztásával történhet. A rendelkezésre álló csoportok nagy száma (vannak news szerverek 15-20.000 csoporttal is) miatt lehetőség van keresési feltétellel szűkíteni a megjelenített csoportok listáját, ill. a Subscribe funkcióval megjelölni a favorizált csoportokat.

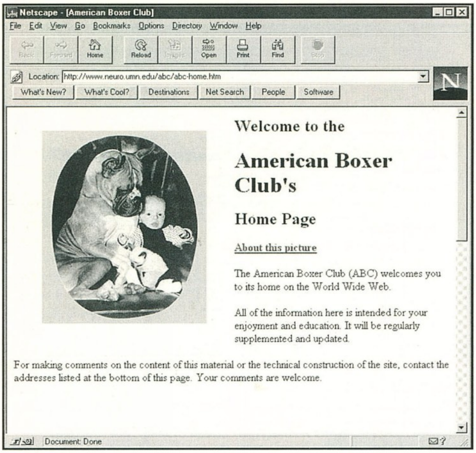
Ma már alapkövetelmény a news reader programoktól is, hogy képesek legyenek a levélhez hozzáfűzött bináris file-ok dekódolására. Miután a program nem tartalmaz ezekhez beépített megjelenítő modult, a Windows 95-ben megadott default alkalmazást hívja meg a file megjelenítéséhez. Új file típusok esetén először figyelmeztet, hogy valóban akarjuk-e futtatni a file-t. Ennek főleg akkor van jelentősége, ha olyan file-t van a levélben, mely vírusos lehet. Szerencsére a jpeg/gif file-ok nem lehetnek vírusosak így a pictures csoportokkal nincs gond, bár a program nem támogatja a több levélben elküldött képek automatikus összeállítását...

Mindkét program béta verziója letölthető a Microsoft WWW szerveréről (egyetlen file-ban).

(JOCO)

Internet

WWW böngésző



Bajban vagyok megint, mint mindig amikor bevezetőt kell írni valamihez. Most nem csak azért, mert mint tudjuk minden kezdet nehéz, hanem azért is mert végül is egy olyan dolgot kell felvezetni, ami ma már sok embernek természetes mindennapi szórakozása, azonban ma még sokan, sőt többen vannak azok akik még nem is kerültek a közelébe. Ez a dolog pedig nem más, mint az Internet, a világ legnagyobb pókhálója amibe nagyon könnyű belegabalyodni és nehéz kiszabadulni belőle, főképp ha egyből a World Wide Web-be akadunk bele, ami a net legdinamikusabban fejlődő és változó része. Mindenki megtalálhatja rajta az őt érdeklő információt bármilyen témakörben, de akik csak turkálni akarnak (vagy ahogy tetszik szörfözni, ahogy ezt mindenütt hívják) azok is jól szórakozhatnak, feltéve ha érdekes helyre tévednek. Ezen a két oldalon most a szörfözőknek ajánlunk néhány érdekesebb helyet amibe belebotlottunk kalandozásaink során, ám azoknak is érdekes olvasmány, aki még csak érdeklődnek a net lehetőségeiről, tartalmáról. Azonban vigyázat! Aki egyszer belekezd, nehezen tudja abbahagyni. Mindenesetre én szóltam előre...

Általában az emberek nagy többsége normális és nem egész nap a számítógépével piszmog, azon kívül is van valami hobbija, például autóját rongálja, vagy például kedvenc kutyájával foglalatoskodik. Ez utóbbi is ölthet kóros méreteket akár még a számítógép mellett is, így például én a boxerekbe vagyok teljesen belehülyülve. Naná, hogy körülnéztem a neten, van-e valami ilyesmi. Hát van. Mégpedig szépszámmal, ami komoly megelégedéssel töltött el. Érdemes ellátogatni az American Boxer Club lapjaira **http://www.neuro.umn.edu/abc/abc-home.htm)** ahol rengetegféle tudnivalót olvashatunk a boxosokról, a tartásuktól kezdve a múltjukon át a standard leírásig mindenféléről, valamint kapcsolatokat találunk más boxeres honlapokra is. Természetesen egyéb kutyafajták is képviseltetik magukat a neten, de mivel abszolút elfogult vagyok a témában, őket most nem mutatom be...

Az előbb említettem az autót is, mint az élet egy lehetséges megrontóját. Természetesen szépszámmal találhatók információk autókról is a neten. Érdemes megnézni a brazil Volkswagen oldalait **(www.volkswagen.com.br)**, bár némi nyelvismereti problémába ütközünk, de legalább szép. Ellátogathatunk jó néhány klubba, így például a komolyabb autók iránt érdeklődők bekukkanthatnak a Rolls-Royce tulajdonosok klubjába **(http://www.virtualforum.com/rroc)**, a sebesség mániákusok szétnézhetnek a Porsche tulajdonosok klubjában **(http://www.pacificnet.net/~pzero)**, ha a klasszikus autók vonzanak minket akkor irány a **http://www.classicar.com** site, ha pedig az egyik leghíresebb autótípus angliai tulajdonosaival szeretnénk felvenni a kapcsolatot, akkor a The UK Trabant Owners HomePage **(http://www.icbl.hw.ac.uk/~cjs/trabby.html)** a legjobb hely.

Azonban térjünk inkább vissza a számítástechnika területére, lévén mégiscsak valami ilyesféle lap lennénk és nézzük hova érdemes bekukkantani. Napjaink slágere, átka, áttörése és visszafejlődése egyben a Windows 95. Ha netán gondunk van vele, valamilyen meghajtóprogramot, netán egy ügyes kis shareware programot keresünk hozzá, akkor érdemes ellátogatni a **http://www.windows95.com** címre. Kellemes hely, már amennyire a Win95-ös dolgok kellemesnek nevezhetők. Csak úgy érdeklődésképpen kicsit bővebben körülnéztem a 32 bites driverek gyűjteményében és azt tapasztaltam, hogy a választék igen bő. Sőt, nagyon sok hardvergyártó címét is megkapjuk itt, ha esetleg valami bővebben érdekelne minket. Ezután persze nem állhattam meg, hogy be ne nézzek a shareware anyagok közé

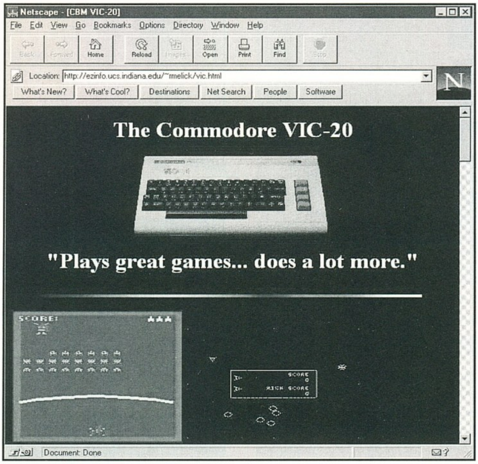
és hát mit ne mondjak, ha nem éppen ezt a cikket írtam volna, még most is ott turkálnék. Egyszóval aki a tavalyi ablakkal foglalkozik, érdemes felkeresnie ezt a helyet.

Ha még mindig nem lenne elegünk az ablaktisztításból, keressük fel a **http://www.winsite.com**-ot, ahol töménytelen mennyiségű anyagot találunk, ám itt már nem csak Win95-höz, hanem 3.x és NT kiegészítések, programok és információk hatalmas tömege temet maga alá minket. Rettenetes.

Az OS/2 híveknek sem kell elkeseredniük. A méltán egyre népszerűbbé váló operációs rendszerhez is minden megtalálható a neten. Mi több, nem is kell különösebben messzire menni, hiszen Magyarországon is van néhány nagyon jó gyűjtemény, ezek közül most a Vertigo félét ajánlanám, amit a **xenia.sote.hu/os2/vertigo/** címen keresztül tudunk a weben elérni. Innen mellesleg elég sok magyar címet és információt kapunk. Érdemes itt keresnünk először ha az OS/2-höz szeretnénk valamit előteremteni, nagy valószínűséggel sikerrel járunk.

Komolyabb gépekhez és komolyabb rendszerekhez is találunk programokat ha egy kicsit utánajárunk. Vegyük például a ZX81-et. A **http://www.gre.ac.uk/~bm10/zx81.html** címen (mily meglepő) a ZX81 Home Paget találjuk, ahol elolvashatjuk a legfrissebb híreket (NEM vicc!!!), válaszokat kaphatunk néhány fontos kérdésünkre, szavazhatunk minden idők legjobb ZX81 programjáról, megnézhetjük az aktuális toplistákat, beszerezhetünk ZX81 emulátort és természetesen ZX81 programokat is. És nem ez az egyetlen hely ám. Ha egy kicsit utánajárunk, meglepve tapasztaljuk mennyien foglalkoznak még mindig ezzel a géppel. Meg is tudom érteni.

Mint ahogy azt is, hogy a ZX Spectrummal is. Ha a ZX81-ről azt írtam, hogy sokan foglalkoznak még vele, akkor ez a Spectrumra még inkább igaz. Amellett, hogy a legfrissebb emulátorokat beszerezhetjük, természetesen programok tömegét tudjuk begyűjteni. A **http://drson.vse.cz/snapsearch/** címre belépve véleményem szerint gyakorlatilag minden szoftvert megtalálhatunk amit valaha erre a gépre készítettek, meg még sok



minden mást is. Esetleg csak Kovács Pisti bombabiztos lottó ötöst generáló programját nem.

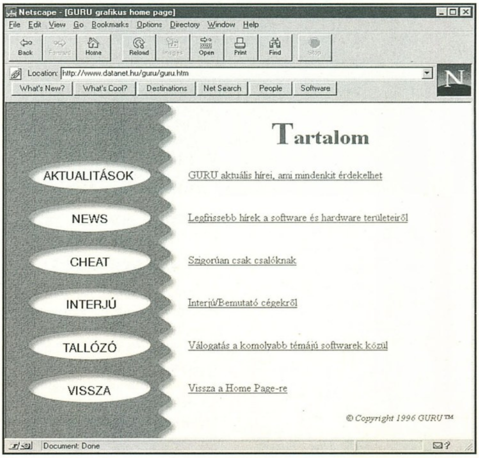
Ha már az őskorral foglalkozunk, akkor természetesen nem hagyhatom ki egyik kedvenc számítógép dinoszauruszomat, a Commodore VIC20-at sem. Először nem fűztem hozzá nagy reményeket, hogy sok infot fogok róla szerezni, két perccel később viszont lényegesen megváltozott eme szkeptikus hozzáállásom. Nyilván rájöttetek már, dögivel találtam hozzá mindenféle anyagot. Ha valakit érdekel az öreg csodamasina, kiindulásként ajánlanám a **http://ezinfo.ucs.indiana.edu/~rmelick/vic.html** címet, innen meglehetősen sok minden elérhető igen egyszerűen.

Talán ennyi elég is lesz egyszerre az őskövületekből. Következzen egy kis szórakozás. Például vitorlázzunk be egy picikét Disney apó cybervilágába (**http://www.disney.com/**), ahol gyermeki vágyainkat maximálisan kielégíthetjük. Innentől kezdve nem vagyunk arra kárhoztatva, hogy vasárnap délutánig kelljen várnunk valami ízig-vérig Disneyre, ezen a site-on ugyanis annyi mindent találunk, hogy azt se tudjuk hova kattintsunk. Többek között megtudhatjuk Disneyland elkövetkező programját, online olvasgathatunk havonta más-más forgatókönyveket, válogathatunk könyvek, filmek, videók, zenék meg még a fene sem tudja mi közül. Egy valamire kell csak vigyázni ha az ember véletlenül családapa: piciny csemetéjét ne nagyon engedje a monitor közelébe ha ezeket az oldalakat lapozgatja.

És végül, de természetesen nem utolsó sorban következzen egy olyan web cím, ami a mai nap fénypontja, és ami nem más mint a GURU WWW (**http://www.datanet.hu/guru/**). Hát igen, nem csalás, nem ámítás, megjelentünk a neten is és bár jóllehet még nem éppen teljesen naprakész az anyag, de alakul valami. Nagy vonalakban már kialakult az elektronikus GURU arculata, bár nem lennék meglepve, ha egy pár hét múlva abszolút másképp nézne ki. Na jó, valljuk be ennek azért kicsi a valószínűsége, hiszen nem hinném, hogy Laza (aki az egészet technikailag elkövette eddig) semmi perc alatt átalakítja az egészet. Nem az a típus. De mi is az, amit jelenleg olvashattok? Az Aktualitások rovatban információkat a táborról, egy komplett cikklistát az eddig megjelent cikkekről újságok és cikkcímek szerint (ez talán még használható is valamire), valamint e-mailt küldhetsz a szerkesztőségnek. Majdnem kihagytam, de szerencsére mégsem: a CD GURU-k tartalomjegyzéke is elérhető itt. A News rovatban E3 és ECTS beszámolókat olvashattok, később hardware infok is lesznek itt. A Cheat rovatban nem kis meglepetésre cheat hegyeket találhattok, ez folyamatosan bővül. Továbbá a tartalomjegyzékben jelen van az Interjú és a Tallózó rovat is, ám a cikk írásakor ezek még nem éppen kiforrott állapotban vannak. Egészen pontosan még sehogy sem állnak, de ami késik nem múlik, egyszer csak hipp-hopp mindenféle remek cikket olvashattok ott is. Hát egyelőre ez van.

Nos, ennyi lett volna a nyári ajánlat, pontosabban ennyi fért erre a két oldalra. Legközelebb folytatjuk a kalandozást, addig is kellemes szörfözést nektek is. És ha egy mód van rá, azért ne csak az Interneten nyaraljatok.

Brazil

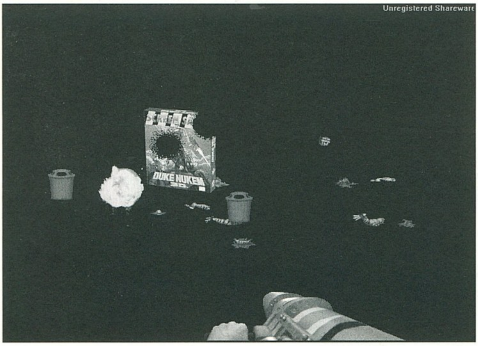


S.O.S.
Save Our Screen

Amióta világ a világ, azaz léteznek a számítógépek, próbálkoztak már mindennel a hardveresek és softveresek, hogy minél jobban megkíméljék a monitorokat a hanyag gazdáktól, kik hosszú órákra otthagyják zümmögni a gépet. A Screen Saver kategória mindig is lenézett dolog volt, hiszen igazából nincs semmilyen komolyabb funkciója, hiszen nagy általánosságban elmondhatjuk, hogy amikor üzemel a védelem, akkor mi éppen távol vagyunk a géptől, tehát nem is láthatjuk, hogy mi történik éppen a képernyőn. Aztán változni látszott a helyzet, mint a kereskedelemben minden, ezt a témakört is megpróbálták minél jobban és díszesebb csomagolásban eladni. Sikerült is a tevékenység, hiszen nagyszerű alkotások láttak napvilágot akkoriban. A korszakból két kiemelkedő alkotást említenék.

Az egyik az After Dark volt, mely a mai napig meghatározó szerepet játszik a saver-ek között. Az After Dark, főképp igen jó konfigurálhatóságáról és persze a beépített tömérdek effekt miatt volt népszerű. A másik kedvenc a Jonny Castaway volt, mely egy hajótörött élményeit mutatta egy lakatlan szigeten. Nagyon poénos volt a dolog, főként azért, mert itt nagy választékban láthattunk életjeleneteket úgy, hogy a gép órája segítségével a napszakok változása is figyelemmel kísérhető volt a képernyőn. Ez a típus már előfutára volt napjaink divatjának, mikor is olyan lenyűgözőek és választékosak a screen saver-ek, hogy nehéz elszakadnunk a képernyő elől, ha éppen valami izgalmas dolog történik rajta.

Mostani összeállításunk egy kis ízelítőt nyújt egynéhány védelmi eszközről, persze a teljesség és a komolyabb ismertetés igénye nélkül.



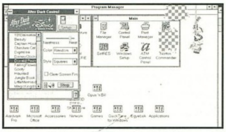
DUKE NUKEM 3D SCREEN SAVER (SHAREWARE)

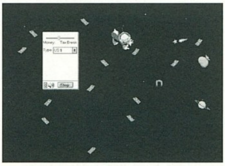
Rögtön indulásképpen egy igencsak aktuális témával kezdünk, hiszen tombol a Duke láz égen és földön. Azok számára készült a program, kik nem szeretnék ha egy kicsit is unatkozna a gép Duke nélkül. A látott kurtított shareware verzióban főhősünknek mindössze egy-két ellenféllel, némi kukával, meg persze

egy eredeti stuff dobozával kell megküzdenie. A végleges verzióban midenfajta csodát ígérnek a fejlesztők, bár tipikusan a „húzzunk le több bőrt" stílust éreztem a dologban.

DISNEY SCREEN SAVER

A temérdek Disney rajzfilm után nem volt nehéz egy olyan savert piacra dobni, mely csak a filmek

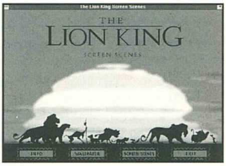




szereplőivel foglalkozik. Találkozhatunk itt a dalmatáktól kezdve a hableányokon át a fabábokig mindenkivel. Sajnos inkább csak a széles választékkal tűnik ki az alkotás és nem a poénokkal, pedig azért lehetett volna egy-két dolgot elsütni, legalábbis szerintem. Egyébként a saver az After Dark-ra épül, méghozzá elég erősen.

LION KING SCREEN SAVER

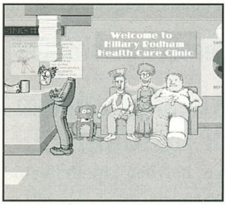
A témaköre kicsit hasonlít az előzőhöz, azonban funkciójában egy kicsit különbözik a Lion King alkotás az előzőtől. Különbözik már csak



abban is, hogy nem a screen saver funkció a leglényegesebb a programban, hanem a különböző háttérképek tömkelege, melyet a gép tetszés szerinti időközönként cserélget.

MEGA DITTOS

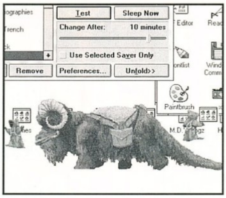
Aki szereti a néha vad amerikai humort és gúnyolódást, annak

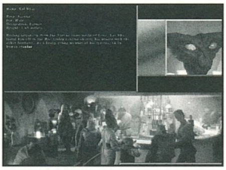


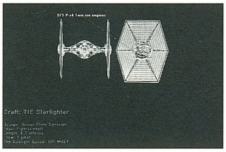
bizonyára tetszetni fog az összeállítás, hiszen Beavis & Butthead mintájára (ők egyébként az elnökök abban az időben) Clinton és társa védi monitorunkat néha egy kicsit debil és valljuk be ocsmány humorokkal fűszerezett képernyőkön. Úgy hiszem ezt a programot inkább a mint ne használjunk kategóriába kellene sorolni.

STAR WARS SCREEN SAVERS

Az egyik nagyágyú volt ez az összeállítás a teszt során. Elég változatos képet mutatott a program, akadtak benne gyengén és persze profi szinten kidolgozott részek. Mindenesetre az biztos, hogy tömény Star Wars sugárzik mindenhonnan, mégpedig olyanformán, hogy nagyon



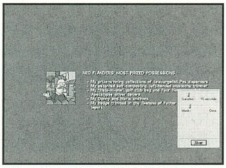


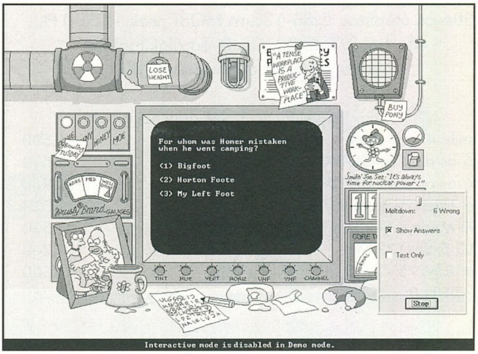


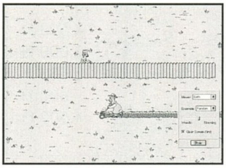
sok érdekes dolgot megtudhatunk a filmről és szereplőiről.

SIMPSONS SCREEN SAVER

Szintén az After Dark alapjaira építkező alkotás, mely poénjaiban és felépítettségében nagyon hasonlít a







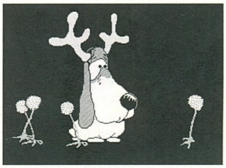
Disney-re, azzal a nem elhanyagolható kis különbséggel, hogy Bart rokonsága és ismerettségi köre népesíti be a képernyőt nagyon jó és látványos poénokkal.

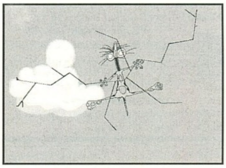
OPUS 'N BILL

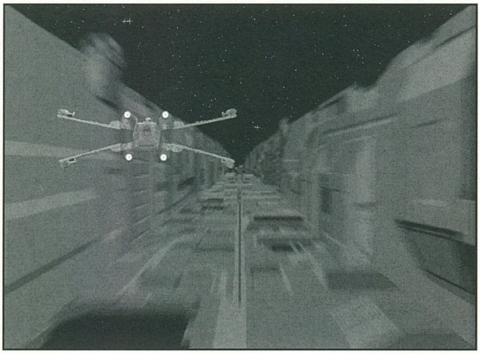
A végére hagytam a szerintem legjobban kidolgozott programot. Opus és Bill a két jóbarát rengeteg kalandot mutat be a képernyőn, úgy hogy szinte nem is szeretnénk felállni a gép elől. Az eleve jópofára sikeredett rajzokat nagyon feldobja a képi humor legjobb fajtája. Mindenkinek ajánlom a két jó barátot, nem fognak bennük csalódni.

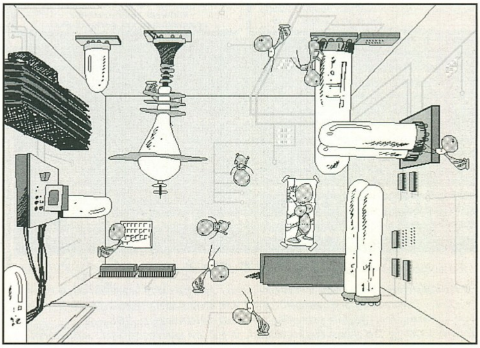
Nos, ennyi fért bele az első körbe, ha igény mutatkozik rá, akkor még akad egy pár screen saver a tarsolyban, hogy tovább foglalkozzunk a témával, addig is S.O.S...

Bear™









WANEK STUDIO

Budapest, VIII. Kálvária tér 7. Tel.: 3340-183, 2699-300/4081

Itt a nyár, most érdemes lecserélni a régi számítógépeket!

386-os átépítése 5x86-133-ra MOST csak 15.900 Ft.

486-ból P75-öt 20.815 Ft-ért alakítunk át!

Ne hagyd ki ezt a lehetőséget!!!!!

Egy kis ízelítő július eleji árinkból:

Hitachi 4x CD-ROM	6.500
486-os alaplap DX/DX4 256c. VLB	8.500
486-os alaplap DX/DX4/5x86 EIDE PCI	10.900
Intel Triton Pentium Burst Cache alaplap	14.500
1GB Mode 4 Seagate HDD	23.500
AMD 5x86/133 Mhz	7.200
PENTIUM 75 - AMD	11.500
PENTIUM 90 - AMD	14.250

486-os konfigurációt 85.010-től,

P75-öt konfigot 107.700-tól tudunk adni.

Használt adás-vétellel is foglalkozunk.: (ÁFÁ-s ÁRAK!)

9bites 4 MB RAM	4.500 Ft
386 DX40 alaplap	2.000 Ft
S3 VLB 1MB video	5.500 Ft
IDE+	600 Ft
486 DX2 alaplap	4.500 Ft

Áraink az ÁFÁ-t nem, de alkatrészekre 1 év, konfigurációra 2+2 év garanciát tartalmaznak.

GAMELAND PC CD SHOP

DÉL-PEST ELSŐ CD-ROM KLUBJA

AZ ERZSÉBETI CSILIBEN

1201 BUDAPEST, BAROSS U. 55. Tel: 283-0230 / 36

INTERNET

Piciny klubunkból most már az egész világot elérheted!

Játékok, oktató- és ismeretterjesztő CD-k

Az üzletben klubtagsági kártya váltható, melynek birtokában:

- az üzletben kapható CD-ket helyben kipróbálhatod
- barátoddal akár hálózatban is játszhatsz (Doom)
- CD vásárlás esetén **min. 10%** kedvezményt kapsz
- az ár 10%-áért egy hétig birtokolhatod a CD-t, és hozzászoktathatod szüleidet a megvásárlás gondolatához
- ingyenes tájékoztatót kapsz az újdonságokról

TRANS-AM elektro

Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás : H-P : 9-17 Szombat : 10-13
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Telefon/Fax: 164-05-79 és 251-7916
Fax: 184-22-49 és 183-67-92
Rádiótel.: 06-20-344-391

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-től!

HANGKÁRTYÁK :

Eredeti Sound Blaster-ek: Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32 VE
Sound Blaster AWE 32 CSP
Discovery Kit
Gravis Ultrasound ACE
Gravis Ultra Sound Max és Plug and Play Pro II
Miss Melody Stereo hangkártya

CD DRIVE-K: *- 2x-es,4x-es,5x-ös,6x-os,8x-os sebességű CD drive-k*
- Külső és belső
- At, SCSI és saját vezérlős
*- Típusok: * ACER * SONY * HITACHI * CREATIVE * PANASONIC * TOSHIBA * NEC * PIONEER * MITSUMI * SANYO*

HANGFALAK:
- 7 W aktív hangfal (1 pár)
- 12 W aktív hangfal (1 pár)
- 80 W aktív hangfal (1 pár)
- 120 W aktív hangfal (1 pár)
- 240 W aktív hangfal (1 pár)

CD ÍRÁS 800,- +ÁFA anyagár nélkül!
Audio CD írásnál a digitalizálás díja 40 Ft + Áfa / perc
RÖVID HATÁRIDŐ!
MEGBÍZHATÓ MINŐSÉG!

4x-es IDE CD ROM	7.200,-
Sony 4x-es SCSI CD drive	18.000,-
2 x 7 W aktív hangfal + táp	2.800,-
2 x 80 W aktív hangfal + táp	6.400,-
28800 MWAVE 28800 FaxModem +16 bit hangkártya + üzenetrögzítő	21.600,-
4 MB/32 bites RAM modul	4.400,-
8 MB/32 bites RAM modul	7.800,-
16 MB/32 bites RAM modul	15.200,-
AMD 5x86/133 MHz Processzor	6.240,-
GRAVIS ULTRA SOUND OEM	10.400,-
VIDEO STREAMER ! ! ! 1db 180 perces videokazettára Long Play-ben 3000 MByte adatot tárol	13.600,-

Újdonság !

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot!
Tel.: 180-86-11 Kód: 1471#Tone üzemmódban!
Komplett gépek tetszőleges összeállításban 386-tól Pentium 200-ig 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról.
Teljes körü szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lizingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

MULTIMÉDIA A MÓDUSZ-TÓL POSTAI UTÁNVÉTTEL IS!

Négyszeres sebességű CD drive		**6.960,-Ft**
Hangszóró 2 x 7 W, adapterrel		**2.980,-Ft**
Sound Blaster 16IDE OEM		**12.992,-Ft**
MULTIMÉDIA Keyboard MAK-100		**18.620,-Ft**
VIDEO GALAXY GAMMA kártya (TV, Video input)		**39.600,-Ft**
GRAVIS Ultrasound Classic kártya OEM	AKCIÓS	**11.900,-Ft**
GRAVIS Analog joystick		**3.940,-Ft**
GRAVIS Thunderbird joystick		**8.800,-Ft**
GRAVIS Phoenix joystick	AKCIÓS	**11.900,-Ft**

Ajánlat a legújabb CD-kből

CYBERIA 2	7.740,-Ft
C&C COVERT OPERATION	3.480,-Ft
CEASAR 2	5.800,-Ft
DESCENT 2	7.520,-Ft
MANIAC KARTS	4.300,-Ft
FIFA SOCCER '96	6.600,-Ft
WARCRAFT 2 BEYOND	3.400,-Ft
WING COMMANDER 4	7.700,-Ft
FORMA ONE GP 2	8.480,-Ft
TOP GUN	7.968,-Ft
250 WIN '95 GAMES	1.300,-Ft
SETTLERS 2	6.480,-Ft

KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉP ÉRTÉKESÍTÉST ÉS SZÁMÍTÓGÉP BŐVÍTÉST VÁLLALUNK

ÁRAINK AZ ÁFA-T NEM TARTALMAZZÁK

MÓDUSZ ®

Értékesítés:
1089 Budapest, Golgota u. 6. Tel: 269-9033
1065 Budapest, Bajcsy-Zs. u. 19/a. Tel/Fax: 132-0118
1073 Budapest, Erzsébet krt. 5. Tel/Fax: 351-3192

Internet

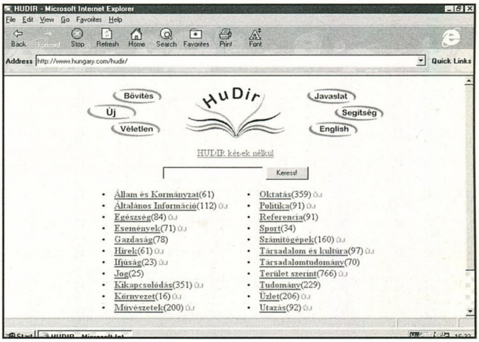
Barangolás az Interneten

A kezdő Internet felhasználó hamar azzal a problémával találja szemközt magát, hogy nem tudja igazából, hogy merre keresse mindazt, ami őt érdekli. Ezen igazából nincs miért csodálkozni – lévén az Internet alulról szerveződő dolog – nincs központi nagy nyilvántartás arról, hogy ki milyen információt helyez el a szervergépén, vagy milyen szolgáltatásokat nyújt a gépre rátalálóknak. Szerencsére léteznek „bevált" megoldások a dolgok megkeresésére.

A legegyszerűbb dolog valamilyen olyan WEB oldalról történő elindulás, mely linkeket tartalmaz a többi szerver irányába. Ez akkor működik, ha valaki (valamely szervezet) gyűjti és rendszerezi a gépek (WEB oldalak) címeit. A magyar érdekeltségű WWW szerverek listája a Hungarian Homepage-n **http://www.fsz.bme.hu/hungary/** keresztül érhető el. Itt szervezeti egységek, ill. földrajzi elhelyezkedés alapján találhatók meg a szerverek. A listában természetesen még az egyetemi helyek dominálnak, lévén sokáig csak ott volt elérhető az Internet.

Ezen a címen a magyarországi ftp szerverekről is elérhető egy lista, melyen a nagyobb nyilvános archívumok találhatók meg. Amelyek közülük valamely terület programjainak gyűjtésére specializálódtak, azok címe után a témakör is megjelölésre került.

Ehhez kapcsolódó lehetőség, hogy innen érhető el az ftp site-ok tartalmának keresésére szolgáló szerver is. Ennek révén akkor van esély egy konkrét file megtalálására, ha ismert számunkra legalább a file nevének egy része. Például, ha tudjuk, hogy a *f-prot* vírusirtót legutóbb az *fp-223a.zip* néven kaptuk meg valahonnan és az új verzió után kutatunk, akkor célszerűen megadjuk a *fp-2* névtöredéket (feltételezve, hogy az új verzió neve nem teljesen lesz új), akkor némi idő elteltével megkapjuk azon ftp szerverek listáját, ahol a megadott nevű file-ok elérhetők, Azon nem kell csodálkozni, hogy ugyanaz a verzió rengeteg helyen fenn van... Kétféle keresés áll a rendelkezésre: a magyarországi szervereken, ill. az egész világon kutathatunk a keresett file-ok után. Ez utóbbi célra az ún. Archie szolgál. Az Archie szolgáltatás megteremtése nagyobb befektetést igényel, ezért



történik hivatkozás valamelyik létező külföldi Archie szerverre.

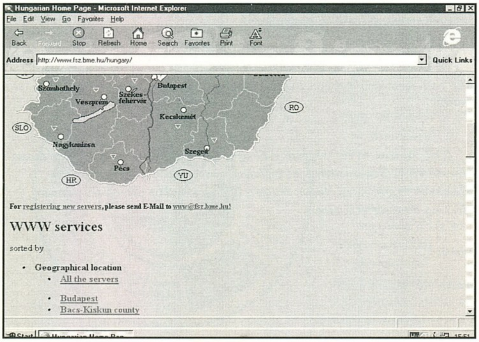
A másik nagy magyarérdekeltségű szerver lista a **http://www.hungary.com/hudir/** címen található. Itt témakörök alapján vannak csoportosítva szerverek.

A következő ötlet a barangolás helyszínének kitalálása a cég nevéből, vagy esetleg a termékből. Ez általában nagyobb és számítástechnikai cégek esetében beválik. Az már teljesen más kérdés, hogy található-e valamilyen használható információ a szerveren, vagy csak az on-line kereskedéshez készítették el az oldalakat. Általában azért találhatunk drivereket, patch-eket, demokat stb. nemcsak „komoly" hanem játékkiadással foglalkozó cégek esetében is.

A legnagyobb információhalmaz és talán emiatt a legnagyobb összevisszaság az ún. felhasználói homepage-eken található meg. Itt aztán tényleg némi szerencse is kell a kívánt dolgok megkereséséhez. Még szerencse, hogy egyes cégek hatalmas adatbázisokat üzemeltetnek, melyben minél több információt próbálnak összegyűjteni és némileg rendszerezve bárki számára elérhetővé tenni. Persze ezek a cégek sem teljesen önzetlenségből nyújtják a szolgáltatást, minden elképzelhető felületet eladnak reklám célokra. A legismertebb keresőszolgáltatások a Lycos, az Infoseek, az AltaVista, a Yahoo, a WebCrawler stb. Ezen helyeken nem azonos a fellelhető információ, emiatt gyakran egymás után többel is érdemes próbálkozni. Sőt előbb-utóbb mindenki talál valamilyen kedvenc keresőt, amiről meg van győződve, hogy biztosan legalább 10-20- ... %-kal jobb mint bármelyik más. Nekem személy szerint a kedvencem a lycos, de nem mindig vagyok megelégedve a keresés eredményével.

A címgyűjtögetésnek meg lesz az eredménye. Ki kis füzetben, ki egy szöveg file-ban, ki a Explorer Favorites menüje alatt, ki a saját home page-ére felfűzve gyűjti az érdekesebbnél-érdekesebb címeket. Előbb-utóbb azonban mindenki beleun a helyek folyamatos átnézésébe, hogy történt-e változás, mely érdekes lehet a számára. Még szerencse, hogy ez a fejlesztőknek is az eszébe jutott, így legközelebb is lesz miről elmélkedni.

(JOCO)



KÉRDŐÍV

Az utóbbi időben több átalakulás érintette a PC GURU-t ezért úgy gondoljuk, hogy éppen ideje lenne megkérdezni a véleményeteket az újságról, a rovatokról stb. Kérünk benneteket, hogy minél többen küldjétek vissza a kitöltött kérdőívet, vagy fénymásolatát. Olyanok is visszaküldhetik a kérdőívet, akik csak olvassák pl. a barátjuk PC GURU-ját. És hogy érdemes legyen a dologgal foglalkozni, a visszaküldők között nyereménytárgyakat fogunk kisorsolni.

Életkorod: .... év

Hardware-ed?

❑ 286
❑ 386
❑ 486
❑ Pentium
........Mhz

Memória:

❑ <2 MB
❑ 4 MB
❑ 8 MB
❑ 16 MB
❑ >16 MB

Hard disk méret: .... MB

CD-ROM:

❑ van
❑ nincs

Modem:

❑ van
❑ nincs

Milyen más számítógéppel rendelkezel?

❑ Amiga
❑ C64
❑ (Power) Mac
....

Hány PC-st ismersz a környezetedben, akikkel rendszeresen találkozol?

❑ 0
❑ 1-5
❑ 5-10
❑ >10

Milyen rendszerességgel olvasod a rovatokat?

	mindig	általában	„attól" függ	néha	soha
intro	❑	❑	❑	❑	❑
játékhírek	❑	❑	❑	❑	❑
játékismertetők	❑	❑	❑	❑	❑
játékleírások	❑	❑	❑	❑	❑
shareware játékok	❑	❑	❑	❑	❑
levelezés	❑	❑	❑	❑	❑
felhasználói hírek	❑	❑	❑	❑	❑
cheat	❑	❑	❑	❑	❑
felhasználói írások	❑	❑	❑	❑	❑
assembly programozás	❑	❑	❑	❑	❑
ray-tracing	❑	❑	❑	❑	❑
tallózó cikkek	❑	❑	❑	❑	❑
Internet	❑	❑	❑	❑	❑
PC Ovi	❑	❑	❑	❑	❑
Tuning	❑	❑	❑	❑	❑
Tes(z)t közelben	❑	❑	❑	❑	❑
GUS, Midi	❑	❑	❑	❑	❑

Előfizető vagy?

❑ igen
❑ még nem

Ha nem, akkor mi gátol meg abban, hogy előfizess?

❑ nincs csekk az újságban
❑ sokszor később kapnám meg az újságot
❑ egyszerűbb elolvasni a haverométt
❑ miért? Elő lehet fizetni?

Fel szoktad használni az Ajándék oldal szelvényeit?

❑ igen
❑ nem

Szereted a compo-kat?

❑ igen
❑ nem

Hasznosíthatók-e számodra a lemezmellékleten szereplő programok?

❑ igen
❑ nem

Több játékot szeretnél a lemezmellékleten, vagy inkább utility-ket?

❑ játék
❑ utility

Néhány nagyobb vagy több kisebb programot szeretnél lemezmellékleten?

❑ néhány nagyobb
❑ több kisebb

Szoktad olvasni a CD GURU-t?

❑ igen
❑ nem

Ha nem, miért nem?

....

Milyen dolgokat látnál szívesen a CD GURU CD-jén?

....

Szeretnél egy állandó CD-ROM mellékletet a PC GURU-n?

❑ igen
❑ nem

Ha lehetne választani a sima PC GURU és a CD-s PC GURU között minden hónapban, akkor melyiket választanád?

❑ a CD-st
❑ a simát
❑ attól függ, hogy mi van a CD-n
❑ attól függ, hogy miként állok anyagiakkal

Mennyit lennél hajlandó áldozni maximum egy ilyen CD-s lapért? ....Ft

Rendelkezel-e Internet hozzáféréssel?

❑ nem
❑ csak levelezés „igen, az iskolában
❑ igen, a munkahelyen

Szoktad nézegetni a WWW oldalainkat?

❑ igen
❑ nem

Mit javasolsz, mit rakjunk még fel a WWW oldalainkra?

....

Milyen típusú cikkek szeretnél többet olvasni?

❑ játékismertető
❑ játékleírás
❑ ....

A vegyes témájú felhasználói írások keretében milyen témákról olvasnál?

❑ zene
❑ grafika
❑ internet
❑ modem
❑ hardware
❑ emulátorok
❑ DTP
.... (írd le az ötleted!)

Milyen jellegű játékokkal töltöd a szabadidődet?

❑ nem játszom
❑ akció
❑ szimulátor
❑ kaland
❑ szerepjáték (RPG)
❑ stratégiai

Olvasol-e más hazai vagy külföldi lapokat?

❑ nem
❑ igen, a következőket:
....

Elégedett vagy a PC GURU design-jával?

❑ igen
❑ részben, tetszenek a következő oldalak ....
❑ nem (mit kívánsz a tördelőszerkesztőnek, részletezd több pótlapon!)

Miért nem jöttél velünk táborozni (természetesen aki jött, azoknak nem szól a kérdés)?

....
....

A kérdőíveket 1996. augusztus 20-ig várjuk. Az eredményeket a feldolgozás után veletek is megismertetjük és persze a továbbiakban lehetőség szerint figyelembe fogjuk venni. Végül, ha részt kívánsz venni az ajándéksorsoláson, add meg a neved és a címed:

Neved:

....

Lakcím (irányítószámmal):

....
....

Complete House

Háztervezés

Egyre nagyobb népszerűségnek örvendenek nálunk is a háztervező programok. Persze itt most nem az ArhiCad-re, vagy az AutoCad-re gondolok, hanem az olyan egyszerűen kezelhető, de mégis látványos eredményeket hozó software-ekre mint az előző számban ismertetett 3-D Home Architekt.

Szintén a SoftKey fejlesztette, a napokban kezünkbe jutott Complete House, create your dream living space-t. A jelleg kissé eltér a 3-D Home-tól, bár itt is van egy tervező rész, a hangsúly inkábba a digitalizált videókon és a töménytelen mennyiségű képen van. Nekünk európaiaknak különösen érdekes lehet a CD, hiszen az egész magánviseli az amerikai építészet sajátjait. Mindenhol hatalmas terek, szobák, emeletek, ilyenkor gondolkozik el az ember igazán, hogy ott egyátalán nem luxus ha van egy szép családi házunk, jó néhány szobával, két garázzsal, ízléses berendezéssel. Ami nekem elsőre szembeötlött az az, hogy sokszor nem, hogy a ház de az egész belső tér is fából van, ami talán kicsit szokatlan. Persze rögtön látszik mindenhol, a belsőépítészek, lakberendezők munkája, nyilván ott ez is hozzátartozik egy ház építéséhez.

Arról persze fogalmam sincs, hogy ennek a segítségével hogyan tervezhetném meg a házam "élet terét", maximum egy képet alkothatok arról, hogy milyen létező lehetőségek vannak. A tervező rész nem egy nagy szám, bár mindenféle object-ek szerepelnek benne a képi megjelenítés nem megfelelő, nem beszélve arról, hogy nincsen semmi féle 3-D megjelenítés, ami igazán élvezetessé tenné a dolgot.

Található még a CD-n egy halom érdekesség, mindenféle újságok tartalma, címe, nyílván ezek is a kiadó tulajdonában vannak, persze ez nem különösebben zavarja az összképet.

Ezen felül számtalan berendezési tárgy, fajtákra és stílusokba beosztott képe, megnézegethetjük, hogy jé ilyen meg olyan lámpa is létezik trala la.

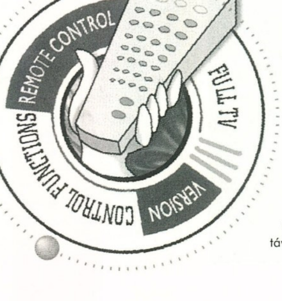
Még egy kicsit visszatérve a tervező részre meg kell említsem, hogy van néhány előnye a hasonló programokkal szemben, talán oly annyira, hogy inkább ezt kellett volna kombinálni 3-D megjelenítéssel, és azzal a funkcióval, hogy az egyes tárgyak képét egy klikkeléssel előhívhatnánk, ezzel kész is lenne az ideális home designer.

Megnézni feltétlen érdemes, már csak a töménytelen mennyiségű videó miatt is, hiszen számos jó tanácsot, érdekes praktiákat hallhatunk, tanulhatunk belőle.

Csongor the Shoebaron

VIDEO HIGHWAY TR 200

A PC Guru áprilisi számában már olvashattatok egy részletes leírást az Aims Lab, TR 200-as kártyájáról. Itt megtudhattuk, hogy a video-overlay funkció mellett, ráraktak egy FM digitális rádió-tunert és egy TV tunert is. Hétköznapi nyelven ez annyit jelent, hogy a kártya segítségével monitorunkon nézhetjük a TV-t, hallgathatjuk a rádiót. Ezen felül csatlakoztathatunk hozzá szinte minden féle videóforrást: VHS magnót, CD-I lejátszót, kamerát, vagy az egyébként csak fekete-fehér üzemmódban működő amerikai NTSC rendszerű Sony PSX-ünket. Ezeket maximálisan 1248x1024 interlace vagy 800x600non-interlace hi-color üzemmódban overlay-ezi.



Természetesen képet is tudunk digitalizálni vele, bármely forrásból jó minőségben.

A dolog aktualitását az adta meg, hogy megjelent a kártya egy advanced változata, az eredetihez képest azzal a különbséggel, hogy egy távirányító is helyet kapott a dobozában. Ezzel feltették a habot a tortára, ugyanis mindenféle műveletet elvégezhetünk az ágyban fekve, programozhatjuk a TV-t, váltogathatjuk a csatornákat, állíthatjuk a színeket. Maga a távirányító, ízlésesen néz ki, bár design-ja nem követi a legújabb trendet, világos szürkés színű és „csak" az egyik oldalán vannak gombok. Kellemes meglepetés, hogy elemeket is találunk a lefóliázott csomagolásban, melyeket bármikor gond nélkül pótolhatunk, hiszen két darab, normál 1.5 Volt-os kell a működéséhez. Az infra érzékelő minősége megfelelő, szerencsére a jelfogadót oda tesszük ahova akarjuk, hiszen ennek, csak a zsinór hossza szab határt.

Az előző cikkben elhangzott néhány tipp, hogy kiknek ajánljuk a TR 200-ast, nos ehhez annyit szeretnék hozzá tenni, hogy bártan próbálja ki az is, aki hozzám hasonlóan, képtelen még egy TV-t is bezsúfolni a szobájába, épp elég helyet foglal el a PC-je is. Erre például tökéletes megoldás az Aims Lab kártyája.

Összegzésképpen egy hasznos terméknek tartom a TR 200-as, ami jó bizonyítéka annak, hogy mennyi mindent ki lehet hozni egy PC-ből, igaz, hogy némi pénz kérdése az egész.

Shoebaron

PC GURU

A cikkhez a kártyát a Grafix SHS Kft. biztosította.

Budapest, X. ker. Jászberényi út 72. Tel./Fax: 262-5243

Tapasztalataim

Monitorok

Drága, aranyos közönségem! Mint ahogy a GURU munkatársai erről értesítettek, a tuning rovat postája jelentősen megszaporodott.

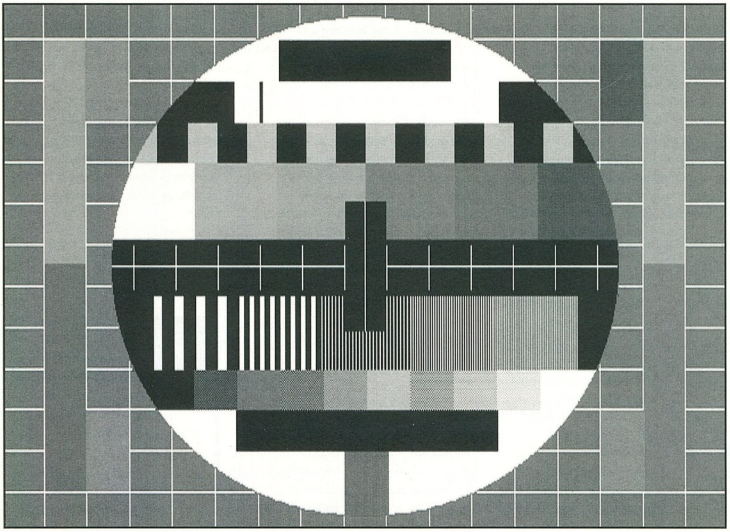
Mindenkinek üzenem, hogy várjon türelmesen a válaszra, lehet, hogy az élet közben minden problémát megold! Ahogy időm engedi, válaszolni fogok mindenkinek, de előre megmondom, olyan kérésekre, kérdésekre nem tudok válaszolni, hogy ez a videokártya abban az alaplapban miért nem megy, stb.

Az is lehet, hogy az egyik számban kizárólag közérdekü kérdésekre fogunk válaszolni, ne csak Brazilnak legyen levrovja. Lehet, hogy ez a cikk kicsit összekapkodott lesz, ezért elnézéseteket kérem, de egy félreértés folytán az utolsó percben kellett összehordanom.

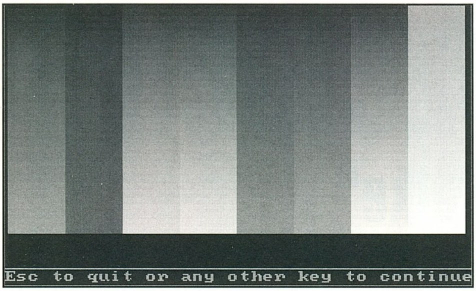
A mai – nyári szünet előtti utolsó – cikkben egy látszólag unalmas és érdektelen témával szeretnék foglalkozni. Találjátok ki, melyik az az egysége a számítógépnek, amivel senki nem foglalkozik olyan intenzíven, mint pl. az alaplappal, procival, memóriával, stb. Senki sem, vagy legalábbis nagyon ritkán upgradeli, sok szó nem is esik róla, pedig szerény véleményem szerint ez a számítógép egyik legfontosabb egysége, hiszen erre meredünk dülledt szemekkel egész nap. Igen, a MONITORRÓL lesz most szó. Baromság, mondhatja bárki, mozogjon valami színes dzsuva, oszt megvan!

Hát ez azért nincsen egészen így. Kezdjük egy kis visszatekintéssel. Kezdetben volt a Hercules, a CGA, az EGA, aztán jött a VGA, majd az SVGA. A Hercules grafikai megjelenítésre alkalmatlan, csak szöveges üzemmódot tudott, a CGA meg az EGA már színesek voltak, de felettük eljárt az idő. Rögtön az elején tisztázzunk egy általános fogalomzavart.

Sokan abban a téves hitben élnek – ez személyes tapasztalatom is –, hogy a VGA és az SVGA monitorok között a megjeleníthető színek számában van a különbség, holott erről szó sincs. Az a monitor, amelyik tudja a 640x480 felbontást 256 színnel, az SVGA, amelyik csak a 320x200 felbontást tudja 256 színnel, az a sima VGA. Ha a monitor tudja a 800x600, 1024x768, 1280x1024 felbontásokat is, az ugyanúgy SVGA mint a fentebb említett, egyszerűbb kivitel. Az anyagilag szerényebben eleresztettek használják a monokróm (fekete-fehér) VGA monitorokat, szövegszerkesztéshez, könyvelési programokhoz, egyszerűbb játékokhoz tökéletesen megfelelőek. A képcsőátló – és nem átmérő, hiszen a képcső nem köralakú! – lehet 12 collos, vagy 14, 15, 17, 21 collos. 1 coll 2.54 cm-rel egyenlő. Elvétve léteznek ennél kisebb átlójú monitorok is, ezek azonban nagyon ritkák. Hogy mekkora az ideális méretű képcső, ezt megint az szabja meg, hogy ki mire használja a gépet. Általánosságban elmondható, hogy a 14, illetve 15 collos monitor tökéletesen elegendő arra, amire mi használjuk. Most azonban merüljünk el egy kicsit a részletekben, hiszen mint tudjuk, az ördög a részletekben lakik. Melyik a monitor leglényegesebb része, kérdezem én. Hát a képcső, hiszen azt nézzük rendületlenül. A monitor minőségét 80%-ban a képcső minősége szabja meg. A dolgot leegyszerűsítve a képcső úgy működik, hogy az elektronsugár pici pontokon áthatolva foszforrétegre csapódik, és ettől a foszforréteg világítani kezd. Beláthatjuk, hogy minél kisebbek ezek a lyukak, annál kisebb lesz egy pont a képernyőn, annál élesebb lesz a látható kép. A lyukak mérete 0.26-0.31 mm között változik, képcsőtípustól függően. A 0.26 mm-es lyukméretű monitorok kizárólag Sony Trinitron képcsővel készülnek, mint pl. a MAG, SPEA, MIRO, SONY. A trinitron rendszerű képcső a SONY cég szabadalma, teljesen más rendszerű mint az átlagos képcsövek. Nem véletlen, hogy minden TV-stúdióban csak Sony TV-ket használnak. A TV-k és a monitorok is embertelenül jók, baromi drágák is. Egy 14 collos SONY monitor netto ára 80.000.-Ft.



Valamivel rosszabb, de még mindig kifogástalan a 0.28 mm lyukméretű képcsővel szerelt monitorok képe. Ezek a képcsövek a Panasonic, Toshiba, Hitachi,



ritkábban Philips típusúak. Ma már minden valamirevaló monitorgyártó ezeket a képcsöveket építi be a monitorjaiba. Egy időben lehetett kapni 0.31 mm lyukméretű képcsővel készített monitorokat, ezeknek olyan borzalmas képe volt, hogy a Nortonban az m betű teljesen összefolyt.

Ilyet semmi esetre se vegyetek meg. A monitorok élettartamát elsősorban a képcső élettartama határozza meg. Sokan abban a téves hitben élnek, hogy a monitort akkor kimélik, ha lépten-nyomon ki- és bekapcsolják. Ez egy óriási tévedés, mert a képcső igénybevétele folyamatos üzem esetén a legcsekélyebb. Ha néhány percig nem használod a gépet, akkor ne a monitort kapcsold ki, hanem vedd le a kontrasztot és a fényerőt. Egy korszerű képcső élettartama folyamatos üzem esetén kb. 15 év. A szakaszos üzemeltetés miatt ez jócskán lecsökken, de még így is éppen elegendő.

Léteznek analóg és digitális monitorok. Ez azt jelenti, hogy a kezelőszervek lehetnek a hagyományos, tekerőgombos kivitelűek, vagy pedig mindent digitálisan, gombok nyomogatásával lehet állítani. Mi is az a minden? Hát legyen rajta fényerő és kontrasztszabályozó, vízszintes, illetve függőleges képméret, és képhelyzet szabályozó. A digitális monitorok előnye az, hogy a kép geometriai torzításait – hordós kép, ferde oldalvonalak, stb. – szintén lehet korrigálni, egyes típusoknál még a színek erősségét is állítani lehet. Minden digitális monitor rendelkezik memóriával is. Ez azt jelenti, hogy típustól függően 5-10 memóriahelyre el tudod tárolni a leggyakrabban használt beállításokat, pl. képméret, képhelyzet, fényerő, stb. Beszélhetnék az energiatakarékos, ún. Green üzemmódról, de személy szerint utálom az összes green funkciót, így hát nem is foglalkozom vele.

Vannak ilyen rejtélyes jelzések, hogy pl. LR, NI, MPR2. Ezek azt jelentik, hogy a képcső Low Radiation – azaz alacsony kisugárzású, a szemet kiméli, Non Interlaced, azaz,

ha a videokártyád tudja azt az üzemmódot, hogy bizonyos felbontásoknál a képet nem félképenként – interlaced módban – rakja ki, akkor a monitor ezt támogatja, következménye nyugodtabb, villódzásmentes kép, az MPR2 pedig egy rendkívül szigorú svéd környezetvédelmi szabvány, mely meghatározza a káros frekvenciakisugárzást, stb. Ha a monitor adatlapján ezek a jelzések szerepelnek, rossz nem lehet. Ami a számítógép többi egységére igaz, tudniillik az árak folyamatos csökkenése, az sajnos a monitorokra nem vonatkozik. A leggagyibb SVGA monitor is netto 30.000-nél indul, a felső határ a csillagos ég. Ismét csak saját véleményemet közlöm, mikor azt állítom, hogy a monitoron nem szabad spórolni.

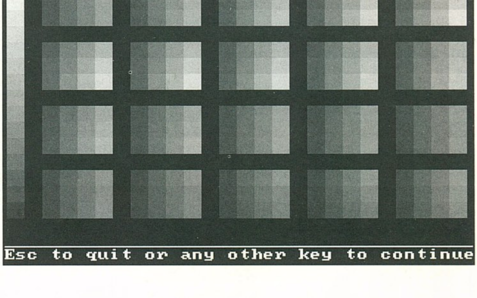
Inkább nézd tovább a monokróm monitorodat és spórolj, minthogy beugorj valami szemét monitornak, ami ugyan színes, de egy hét múlva mehetsz az orvoshoz szem-, és fejfájás panaszokkal. Mit érdemes, sőt kell figyelembe venni monitorvásárlásnál. Ugye hát legelőször a képet. A képnek megfelelően élesnek kell lennie, a kontraszt csavargatásával se lehessen életlen, defókuszált képet előidézni. A képen nem lehet durva konvergencia hiba. Ez azt jelenti, hogy a függőleges és vízszintes fehér vonalak mellett nem lehetnek kilógó színek, a képcső sarkainál kisebb mértékű – max. 0.5-1 mm – eltérés még elfogadható. A képnek ki kell töltenie a teljes képernyőt, ezt a vízszintes és függőleges képméret állításával lehet ellenőrizni. Gyakran lehet látni olyan monitorokat, melyeknél a kép a képernyő széleitől 3-4 cm-re kezdődik, és ezt a fentebb említett kezelőszervekkel sem lehet kompenzálni. Ez egyértelműen az elektronika gyengeségére utal.

A kép oldalt, alul és felül egyenes kell legyen, nem lehet sem hordós – kifelé hasas –, sem pedig párnás – befelé hasas. A fényerő növelése, illetve csökkentése csak igen kis mértékben változtathatja meg a kép méretét, ha 1-2 cm-t változik a képméret, ez szintén nem jó jel. A kontraszt és a fényerő állításánál a kép alapszíne nem változhat, nem kékülhet, pirosodhat a fényerő növelésekor, vagy csökkentésekor. Van egy VGATEST nevű program, amivel le lehet tesztelni a videokártyát és a monitort is, feltehetően a következő CD GURU-ban benne lesz. Általánosságban elmondható, hogy az alsóbb árkategóriában igen jók az Axion, Action, Targa, Samsung, Daewoo, Mytech, Philips monitorok, de egy gyártó akár tíz néven is forgalmaz. Lehet használt monitorral is igen jó vásárt csinálni. Rendkívül megbízhatóak az IBM 12-14-15 collos, régebbi típusú monitorjai, igaz ugyan, hogy csak a 640x480-as felbontást tudják. Hasonlóan jók a Compaq használt monitorok is. Használt monitor vásárlásánál elsőrendű szempont a képcső állapota. Ugyanolyan módon kell a monitort megvizsgálni, mintha újat vennél, de sokkal jobban kell figyelni a részletekre, mert erre nincsen garancia!

Más. Képzeljétek, megtaláltam az IGAZIT! No nem nőnemű lényre gondolok, hanem ennél sokkal fontosabbra, egy elfogadható árú 6-szoros CD-meghajtóra. Ha a vásárlás gondolatával foglalkoztok, akkor keressétek az ACER 6-szoros IDE interfészes CD-meghajtót. Elérési ideje 158 ms, átvitele pedig 925 kb/sec!!! Az ára is király, olyan netto 9.000 Ft körül jár. Mindenkinek ajánlom, multisession, CD-I, stb. Szóval, egyelőre ő az igazi. Nem vagyok egy kimondottan hűséges természet, egy rosszabbat egy jobbra bármikor kicserélek.

Jó nyaralást mindenkinek, lehet, hogy lenézek majd a GURU Táborba.

Old Man



Tes[z]t közelben
Thrustmaster „pilótafülke"

A metrón utazgatva arra lettem figyelmes, hogy a szemben ülő hölgy, egy általam nem sokra tartott napilapot olvas. Valószínűleg kettőnk közös története ezzel véget is ért volna (én visszazuhanok a Soundgarden ritmusai közé, melyek némileg feledtetik a monoton időtöltést), ha nem látom meg az egyik oldal hatalmas betűkkel írt főcímét, mely a következően nézett ki: TESZT A LELKE MINDENNEK. Ezen persze jót mosolyogtam, no lám, végre a világ is kezdi elismerni eme oldalakon végzett szerény munkám. Pillanatnyi jobb kedvemet pedig arra használtam fel, hogy amint gép közelébe kerültem, elkezdtem megírni a Tesztrovatot. Néhány gondolat az elejére.

Ismételten szeretném megköszönni a rovatra, illetve a benne lévő compokra való visszajelzéseket, a nyereményeket kis késéssel ugyan, de elküldtem. Momentán semmi értelmes kérdés nem jut eszembe (amúgy is szegényes a programtermés így a nyár közepén, kivétel a shareware Quake, ami nagyon jó, vagy a most kezembe kerülő Fire Fight), talán majd serkentőleg fog hatni a tábor (nem a program megjelenésekre, hanem rejtvény kitaláló logikámra vagy mire), addig is mindenkinek a türelmét kérem.

Egy, a közelmúltban elhangzott telefonbeszélgetés arra ösztönzött, hogy néhány gondolatot leírjak a Tesztrovat szerepéről, értelméről. Az előző számokban kivétel nélkül a számítógépek kiegészítőivel foglalkoztunk, joystick-okkal, hangfalakkal. Persze sokan kértétek, hogy hasolítsunk össze winchester-eket, modemeket, csupa olyan dolgot ahol tényleg lenne értelme a kimutatásoknak, tapasztalatoknak. Ezt mint észrevehettétek, időközben megtörtént a Tuning oldalakon, megfelelő szakmai hozzáértéssel, igen magas színvonalon. A haszna nem kétséges, hiszen rengeteg telefonáló kért további információkat a leírtakról.

Visszatérve az eredeti témára, abban azt hiszem, mindannyian egyetértünk, hogy egy „multimédiás" PC a fent említett kiegészítők nélkül nem sokat ér. Ezek ára a géphez képest mérsékelt, választékuk viszont óriási. Arra azonban viszonylag kevés embernek van lehetősége, hogy végig próbálgasson 10-15 féle joy-t mindenféle játékot figyelembe véve, használhatóságának megítélésekor. Szerencsések vagyunk mint a PC GURU munkatársai, hogy megtehetjük ezt. Namármost, és itt jön a lényeg, a rovatban leírt vélemények (nagyrészt a saját, kisebbrészt a megkérdezett GURU tagoké, cikkíróké) bár nem „szentírások" de minden esetben jelentős tapasztalaton, próbálgatáson nyugszanak és nélkülöznek mindenféle anyagi érdekeket. Ezen a ti érdeketekben a jövőben sem fogunk változtatni, tehát ha valamit nem kezelnek megfelelően a programok, vagy egyéb kifogásolni való akad, továbbra is olvashatok róla.

THRUSTMASTER MARK II WEAPON CONTROL SYSTEM ÉS A MARK II FLIGHT CONTROL SYSTEM

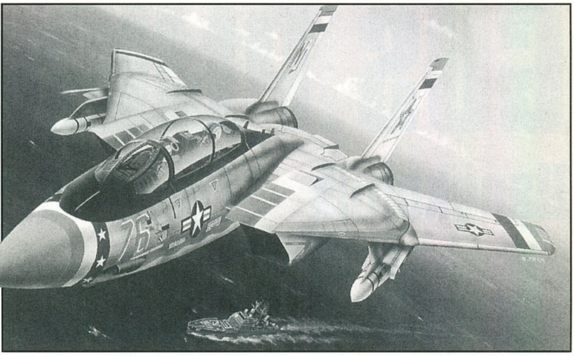
Gondolom, hogy közületek már sokan hallottak a legendás Thrustmaster-ről, ami minden repülőgép-szimulátor rajongó álma. Némi győzködés után Del beadta a derekát és beleegyezett abba, hogy néhány napra kölcsönadja Angliából „zsákmányolt" eredeti Thrustmaster-ét. Mivel Ő már hetek óta komolyan foglalkozott a használatával, mindenféle hasznos tanácsokkal látott el, majd utamra engedett. A két közepes méretű dobozban (a csomagolás elég jellegtelen, nem hatásvadász) az alábbiakat találtam:

Weapon Control System – továbbiakban WCS: egy furcsa alakú joy, hat tűzgombbal, ledekkel, két db háromállású kapcsolóval.

Flight Control System (FCS): „hagyományos" kinézetű joystick, négy tűzgombbal, tetején egy HAT kapcsolóval.

Egy méretes kézikönyv is jár a rendszerhez, részletes leírással, ezenkívül két install lemez egy DOS-os és természetesen egy Win95-ös. Némi lemezpakolás után egy kis irogatás az autoexe.bat-ba, és máris lesz egy MK2 könyvtárunk. Időrendben persze egyszerűbb ha előbb kikapcsoljuk a gépet és a klaviatúrát, meg a joystick-et bedugjuk a WCS-be, majd ezt csatlakoztatjuk egy gameport-ba és a billentyűzet eredeti helyére. Az a legtisztább ha külön gameport-ot használunk, de nem kizárt, hogy jó a hangkártyán lévő joy connector is. Az én SB16-om gond nélkül megfelelt neki, ismét egy ok ami megerősített abban, hogy

hangkártyából nem árt eredeti Creative-ot venni, hiszen annak a kompatibilitásával még soha, semmi gondom nem volt. Kezdetben a FCS-t használtam irányítóként, később azonban kipróbáltam a frissen szerzett Gravis Thunderbird-ömet, vajon kezeli-e a WCS rendszer. Ismét kellemes meglepetés ért, gond nélkül használhattam a kettőt együtt. Amióta csak megy a Tesztrovat és kezembe kerültek komolyabb joystick-ok, mindig volt valami probléma a lekezelésükkel. Ezeket persze némi állítgatással meg lehetett oldani, ha viszont valaki nem szeret bíbelődni annak van egy jó hírem. A Thrustmaster programjában egy halom default beállítást találunk, itt nincs is más dolgunk mint kiválasztani a megfelelő játék xxx.adv file-át, betölteni, majd elindítani az aktuális játékot. Egyedül arra kell vigyáznunk, hogy betartsuk a képernyőn megjelenő utasításokat (megfelelő állásba helyezzük a többfunkciós gombokat, húzzuk hátra a joy-t, nyomjuk meg egy pillanatra az 1-es tűzgombot, mindig éppen, amit az adott játék megkíván.), ennek azért van jelentősége, mert a WCS-ben lévő ROM megrongálódhat a nem megfelelő reakciók esetén. Amennyiben mindent jól csináltunk jöhetnek végre az örömteli órák, az élvezetes játék. Egyetlen bökkenője a dolognak, hogy elsőre semmi nem fog összejönni. Itt most arra gondolok, hogy ha valaki nem őstehetség, esetleg pilóta, kezdetben igen nagy gondjai lesznek a kétkezes irányítással. Vegyük példának az Apache Longbow-t. A bal kezünkkel szabályozzuk a rotor teljesítményét, kezeljük a fegyverrendszereket, a jobbal „döntjük" a helikoptert, a megfelelő irányba aktiváljuk a fegyvereket, változtatjuk a nézőpontot. Újabb nehezítés, hogy ha a csata hevében véletlen megnyomjuk a bal hüvelyk ujjunknál található háromfázisú kapcsolót, az összes gomb definíciója megváltozik. Ebből következik, hogy minden „tűzgombnak" háromféle lehetséges funkciója van, nézzük meg a gépkönyvben, hogy alacsony, középső és magas állásra mik a definíciók, majd válaszuk ki a nekünk megfelelőt. Néhány tanuló óra után el fogunk jutni arra a szintre, hogy igazán élvezni fogjuk a Thrusmaster használatát, nem beszélve arról, hogy sok szimulátorprogram csak így mutatja igazán meg a benne rejlő lehetőségeket. Sajnos ez is egy tipikusan olyan dolog amiről beszélni lehet, de tanácsosabb a gyakorlatban kipróbálni.



Nem szóltam még a WCS programozási lehetőségéről, nos hát igen. Software-esen átdefiniálhatjuk a billentyűzetkiosztást, ezáltal megváltoztatva a gombok használatát. Elsőre nekem elég bonyolultnak tűnt a dolog, de biztos vagyok benne, hogy ha valaki kicsit is elmélyed a témában, esetleg konyít valamit a programozáshoz, a lehetőség adva van, készíthet saját adv file-t.

Természetesen oldalakat lehetne írni, főként arról, hogy melyik játék, milyen beállítások mellett válik a legreálisabbá, vagy ha valakinek más szempontok számítanak akkor a legélvezetesebbé, legkönnyebben kezelhetővé. Egy biztos, abban az esetben ha anyagi okok nem befolyásolják a döntésünket leendő joystick-unk kiválasztásánál és valamilyen szinten szeretjük a szimulátorokat, bártan állíthatom, hogy a Thrusmaster lesz a megfelelő választás. Tényleg csak dicsérni tudom a szerkezetet, bár jómagam nem vagyok egy nagy repülőgép vagy helikopter szimulátor-játékos, mégis órákra odakötött a monitorhoz a valósághoz közeli feeling. Nálam, bár csak néhány programmal volt időm tesztelni, csupa jelesre vizsgázott, egyetlen hátránya az, hogy nagyon sok pénzbe kerül. A képen látható duó ára közel 60eFt, ezt azért nem sokan engedhetik meg maguknak.

Legközelebb egy részletes beszámolót olvashattok a kormányokról, melynek apropóját a napokban megjelenő F1 GP2 szolgáltatja. Úgy tűnik, hogy ez lesz az a játék ami miatt érdemes lesz beszerezni egy „valódi" kormányt (no meg egy 166MHz Pentiumot.).

Csongor the Shoebaron

PC GURU

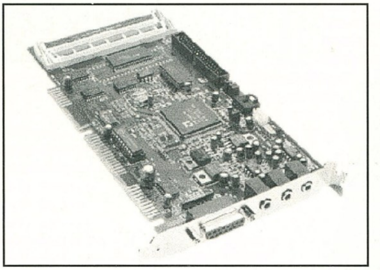
A tallózó rovatunkhoz az anyagot a Del biztosította.

GUS PLUG & PLAY

Hangkeltők

A rovat korábbi részeiben először bemutattuk a midi-szabvány történetét, majd magát a szabványt. Később folytattuk a midi-billentyűzetek bemutatásával, illetve aktuális hardware-ek és software-ek ismertetésével. Most szeretnék egy kis körképet és eligazítást nyújtani a jelenleg itthon és külföldön kapható hangkeltők között, illetve egy kicsit összefoglalni leírtakat. Most először összegzem az eddigieket, majd külön cikkben bemutatom a fontosabb hangkártyákat és Wave-table bővítőket. Igyekszem majd mindegyiknél kiemelni, hogy milyen előnyökkel és hátrányokkal rendelkeznek és hogy melyik ki számára ajánlott.

Már számtalan cikkben írtunk róla, hogy mennyivel és miért jobb egy mintavételezett szintetizátoros hangkártya egy FM-szintis-nél, de mindeddig az árkülönbség komoly akadályokat gördített a tömeges elterjedésük elé. A nyitást a Gravis hozta az Ultrasound kihozatalával, utána sorra jelentek meg a jobbnál jobb kártyák. Mára lassan standarddá válnak a wavetable kártyák, de még egyszer fel szeretném hívni a figyelmet, hogy a wavetable technika nem jelent automatikusan jó hangot és azt a mondást kell idéznem, hogy olcsó húsnak híg a leve. A jó wavetable kártyákon általában legalább 2 MB (de inkább még több, pl. 4 MB) ROM-ban tárolják el a hangszereket, mert 1 MB-ban egyszerűen nem lehet annyi hangot (mindegyiket) jó minőségben eltárolni- egyes hangok minősége jó lesz, másikak pedig ramatyak, de hogy melyik legyen jó és melyik rossz azt a kártya (illetve a hangkészlet) gyártói döntik el. Ha nekünk éppen egy olyan hangszerre van szükségünk, ami szerintük ritkán használt, ezért nem jó minőségben digitalizálták, akkor pechünk van.

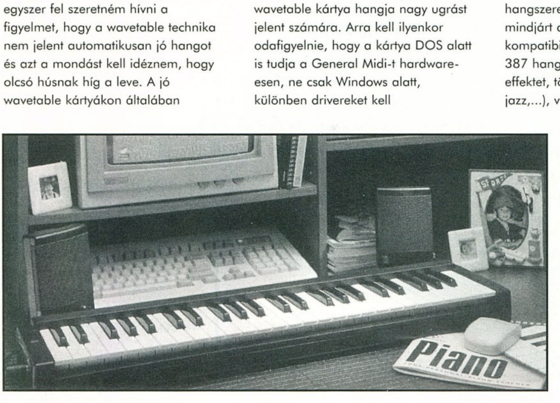


Ha valaki csak játékra veszi a kártyát, akkor szinte bármelyik wavetable kártya hangja nagy ugrást jelent számára. Arra kell ilyenkor odafigyelnie, hogy a kártya DOS alatt is tudja a General Midi-t hardware-esen, ne csak Windows alatt, különben drivereket kell feltöltögetnünk és egyből adódnak a kompatibilitási gondok! Még egy dolog van, aminek a fontossága egyre nagyobb lesz (sajnos) és nem csak a játékosok számára: a kártyához mindenképpen legyen Windows95 driver és lehetőleg DirectSound kompatibilis!

Aki zenélni akar a kártyával az elég nagy dilemma előtt áll. Az egyszerűbb és tegyük hozzá olcsó wavetable hangkártyák csak a General Midi szabványt ismerik, így 128 alap hangszert és egy általános dobkészletet tartalmaznak. Ez egy ideig elég induláskor a kezdő zenész számára, de egy idő után már nem csak vonósbetéteket és zongoraszólókat akar majd – egyszerűen kinövi. Így aki komolyabban akar muzsikálni, hangszerelni PC-n, az jobb ha mindjárt az elején egy GS-kompatibilis kártyába ruház be. Ez 387 hangot, azon belül rengeteg effektet, több dobkészletet (pl. jazz,...), valamint effektezést tartalmaz, mely a bővebb hangrepertoár mellett nagyon fontos pluszt jelent. A Chorus és Reverb effektek révén a hangzás sokkal térhatásúbb, élethűbb lesz.

Más kérdés a Sampling RAM. Egy időben ez volt a mágikus jelszó, ha egy kártya rendelkezett vele, akkor nagyon korszerűnek számított és vették, mint a cukrot, ha nem is volt hozzá megfelelő software, mellyel igazán ki lehetett volna használni. Ez azért mára változott, kicsit letisztult a helyzet. Ma többféleképpen lehet elérni, hogy a beépített hangkészlet mellett saját hangszereket és hangeffektusokat használhassunk. Nemrég írtunk arról, hogy megfelelő 16-bites hangkártyával és gyors winchesterrel felszerelt gépen használhatók az új generációs midi-sequencerek, mint a Cubase Audio, vagy a Cakewalk Pro Audio, melyek a midi-sávok mellé maximum négy sztereo hangsávot tudnak rendelni, szinkronizálni. Ezeket a hangmintákat a hangkártya direkt a winchesterről játssza le, így a kártya hangminősége a hangmintától és a D/A konvertertől függ. Jó hangzás érhető így el pl., ha egy Blaster 16-ra rárakunk egy jó wave-table bővítőkártyát és a fent említett software-ek egyikével effekteket játszunk le a midis zene mellett. A másik megoldás, hogy egy olyan kártyát veszünk, melyen van egy beépített wavetable-szintetizátor ROM-ban tárolt hangkészlettel és Sampling-RAM-mal. Ekkor használhatjuk a beépített hangkészletet, mellette feltölthetünk hangmintákat a RAM-ba és mellette még plusz 4 sztereo sávban lejátszhatjunk más effekteket a winchester-ről. Ilyen hangkártya pl. az új Gravis Ultrasound Plug and Play. Sajnos a beépített hangkészlet nem minden hangja lett túl jó, de a vonósok, basszusok, dobok és azongora egész elfogadható. Ami a Sampling RAM-ból és a winchesterről lejátszott hangminták között a különbség, hogy az előbbire, még esetleg lehet midis effektet (Chorus és Reverb) is rakni, melytől sokkal élethűbb lesz a hangzása. Elég sok szó esett most a Wave-table bővítőkről, így a következő számban ezek bemutatásával kezdem a hangkártya-körképünket.

Charlie



E havi cheat

Szigorúan csak csalóknak!

XWING

Repülés közben írjuk be, hogy WIN és máris végtelen lövedékünk és pajzsunk lesz.

WRATH OF EARTH

A játékot a következőképpen indítsuk: WOE TranSend

A játékban nyomjuk meg a SHIFT+ESC-et a cheat módhoz, mely után a következő billentyűk élnek:

[Z] : Isten mód
[I] : Összes fegyver
[M] : Teljes térkép
[S] : Pálya ugrás (ESC + a pálya száma)

WING COMMANDER ACADEMY

Így indítsuk el a játékot: WCA ESRT -k majd az ALT-DEL lenyomásával előjön a cheat.

WING COMMANDER I-II

A következőképpen indítsuk el a játékot:

WC Origin -k (for WC1)
WC2 Origin -k (for WC2)

Vigyázzunk arra, hogy az Origin első betűje nagy legyen.

Az ALT-DEL megnyomásával a befogott ellenséges űrhajók megsemmisülnek.

A -k opció a láthatatlanságot biztosítja.

Ha a következőképpen indítjuk a játékot:

WC2 Origin s1 md

akkor lehetőségünk van rá, hogy különböző küldetéseket válasszunk ki. A küldetés kódja a-tól d-ig megy (ma, mb, mc, md), az űrrendszer kódját pedig számokkal kell megadnunk (s1, s2, ...).

Debug keys (ha Origin opcióval indítottuk a játékot)

ALT-<Gray +> – Növeli a frame számot
ALT-<Gray -> – Csökkenti a frame számot
O – Eject siren on/off
ALT-O – Blows up sections of cockpit (Does not work w/o EMS or with all versions)
CTRL-ALT-S – Inverse graphics (nem minden verzióval működik)
ALT-DEL – A befogott űrhajó megsemmisítése
ALT-INS – A befogott Wing hajó megsemmisítése
ALT-M – Memória használat kijelzése
ALT-Z – Kilépés

WING COMMANDER III

Repülés közben az ALT-O lenyomásával jutunk a cheat menübe.

WINDOWS SOLITER

A CTRL-ALT-SHIFT nyomvatartása mellett kattintsunk rá a kártyákra, ilyenkor megnézhetjük a felfordított lapokat is.

WARLORDS 2

Az aktuális pénzünket editálhatjuk.

Keressünk rá a 9b0c hexa címre, majd írjuk át a következőket:

0c9b-nél 3227-re
2328-nál 9000-re

Vigyázzunk arra, hogy maximum 9000 pénzünk lehet.

PATRICIAN

Egy kis aprópénzhez editáljuk a save game-t. Keressük meg a 0213-as byte-ot, majd írjuk át FF FF FF-re.

WAR IN THE GULF

A highscore képernyőn írjuk be, hogy LET ME CHEAT és nyomjunk rá a RESET ikonra. Ilyenkor teljes térképet kapunk és használhatjuk az ALT-W billentyűkombinációt csata közben.

VOYAGER

Az options screen-en gépeljük be, hogy WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL. Ilyenkor bekerülünk a cheat menübe.

ULTIMA UNDERW. II

A VAS ORT YLEM varázslat sok mágiát ajánl a játszóknak.

TROLLS

Unlimit lives:
Editáljuk TROLLVGA.PCN file-t, Offsets 5BB6, A2BA and A382 to 90 90 90 90 90

TRANSARTICA

A CTRL és az ALT lenyomása mellett kattintsunk rá a bal felső sarokra és máris egy mega vonat tulajdonosai lehetünk. Ha a bal alsó sarokra kattintunk, akkor közelebb kerülünk a győzelemhez (csak ha 2 vonat van hátra).

THEME PARK

A save game nevének mondjuk azt, hogy HOZRA. Ezután kezdjünk új parkot. A bekért névnek itt is válaszoljunk a HOZRA-val. Ezután a következő billentyűk élnek:

Ctrl-C $50,000
Shft-Z Összes trees/shrubs/bathrooms elérhető
Ctrl-Z Összes üzlet elérhető
Alt-Z Összes rides elérhető

LIGHT CORRIDOR

Pályakódok:

1: 0000	18: 3810	35: 0622
2: 5400	19: 0511	36: 3722
3: 0101	20: 6811	37: 1223
4: 3901	21: 3212	38: 4523
5: 2602	22: 0213	39: 4124
6: 9902	23: 8213	40: 1825
7: 4303	24: 5014	41: 1926
8: 9903	25: 1015	42: 9726
9: 6904	26: 8215	43: 5927
10: 3305	27: 5116	44: 0528
11: 9305	28: 0117	45: 7328
12: 3406	29: 7017	46: 3929
13: 0407	30: 5518	47: 3030
14: 6407	31: 2819	48: 0531
15: 2008	32: 9919	49: 8431
16: 7408	33: 7302	50: 9932
17: 4709	34: 2521	

THE LEGACY

Egy text editorba töltsük be a LEGACY\TEXT\CHARGEN\CHARDATA file-t, majd az első 4 szám helyére írjuk be, hogy 9999.

THE INCREDIBLE MACHINE

A pályaválasztáshoz írjuk be a RHOMBUS kódot. Ezután használhatjuk a V billentyűt is.

THE EMPIRE STRIKES BACK

Nyomjuk le a HELP billentyűt, majd írjuk be: XIFARG ROTKEV. Ezután a numerikus billentyűkkel, valamint az L, C és D billentyűkkel különböző beszédeket hallgathatunk meg, valamint képeket láthatunk a szereplőkről.

THE BLUES BROTHERS

A kezdőképernyőn írjuk be, hogy HOULQ. Ezután játék közben nyomjuk meg a SPACE billentyűt.

TFX EXPERIMENTAL FIGHTER

Így indítsuk el a játékot a végtelen élethez: TFX PLOP

LightWave

LightWave 5.0

Üdv fénykövetők!

A két hónappal ezelőtti fenyegetésem sajnos/szerencsére valóra vált: Megjelent a LightWave 5.0! Ha azt mondom, hogy nem követel nagyobb hardware-t, mint az előző verzió, akkor jogosan gondolhatjátok, hogy a változtatások száma is csekély. De ez a szemlélet könnyen megtévesztő lehet, mert ha egy gép, rendszer, vagy program már eleve jó, akkor nincs szükség nagy módosításokra.

Lássuk, mit jelent ez a LightWave esetében!

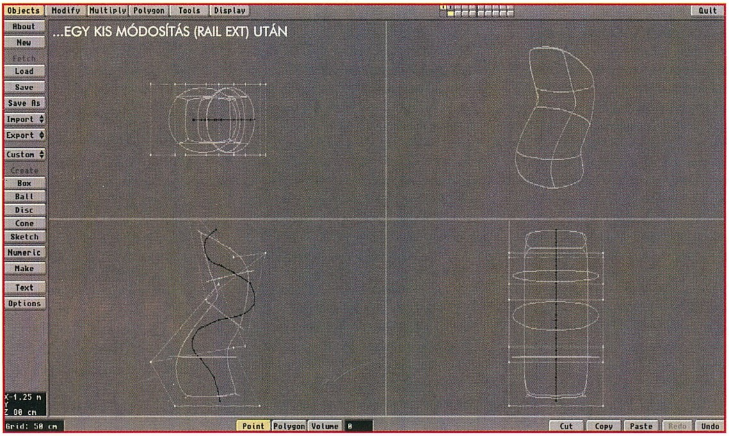
Az olyan apróságokkal, melyek valóban újdonságnak számítanak, de használatuk, vagy jelentésük egyértelmű, nem akarom feleslegesen foglalni az oldalakat és felsorolást sem kívánok tartani arról, hogy hol mi változott. Ennek ellenére a Modeler felderítését érdemes a Display Options-ban kezdeni. A formai változásokon kívül egy új gadget-párossal is találkozhatunk, úgymint Patch Polygon és Patch Surface. Ha ezeket kikapcsoljuk, akkor látszólag semmi sem változik.

Töltsünk be valamilyen objectet! Még így sem látni semmi hatását a kapcsolóknak, tehát valami egészen új dologgal kerültünk szembe. Név szerint: METANURBS. A METANURBS objectek készítésének a receptje a következő: Végy négy pontot és készíts belőlük egy sokszöget! Már csak a TABulátor billentyűre kell rácsapni és a szemünk elé tárul a csoda: egy görbe, aminek az előbb megadott négy pont a befoglaló négyszögét határozta meg. A statisztikában láthatjuk is, hogy egy Patch-csel gazdagabbak lettünk.

Sőt azt is megtudtuk ebből a panelből, hogy ez egy új polygon-típus, tehát a pontok továbbra is hozzá tartoznak, vagyis ezek mozgatásával torzíthatjuk a görbét. Akinek ez még mind nem elég (tehát minden kreatív olvasónak), az az Extrude, Lethe, Mirror, Bevel, stb. segítségével tovább bonyolíthatja és szaporíthatja a görbéit. Logikai (és pszichológiai) okok miatt a végére hagytam a rossz hírt: A LW még mindig nem támogatja közvetlenül a görbéket, ezért a munka végeztével csúnya, szögletes felületekké kell konvertálni a gyönyörű lekerekített formákból álló tárgyunkat. Ez sem egy túl bonyolult dolog, ugyanazt a funkciót kell használni, amivel a görbéket felületté lehet változtatni (Tools/Curves/Freeze). Ha a sokszögesített változat a kevés felület miatt nem felel meg az igényeinknek, akkor a Objects/Options alatti Patch Division növelése után meg kell ismételni a konvertálást. A Modeler újdonságairól nem lehet sokkal többet írni, mert ezen az „új" patch funkción kívül semmi más lényeges változtatást nem tartalmaz.

Viszont ha van „új" patch, akkor „régi" patch-nak is kell lennie. Van is, sőt valóban régi, mert már abban az időben is létezett, amikor a LW még csak AMIGÁ-n volt elérhető. Tehát a Multiply-nál található Patch-hoz három, vagy négy görbére lesz szükség, amelyek úgy metszik egymást, hogy közrezárnak egy területet. Miután a görbéket a megfelelő sorrendben kiválasztottuk, rá kell kattintani az előbb említett gadgetre, s elgondolkozni a látottakon. Nem véletlenül írtam a „megfelelő sorrendet", hiszen ez fogja meghatározni a felületek irányát, elhelyezkedését és szintén ez alapján lesz az egyik irány párhuzamos (parallel) míg a másik merőleges (perpendicular). Ezen ismeretek birtokában már egyértelmű, hogy a panelen lévő két számmal az adott irányban felhasználandó szegmensek számát határozhatjuk meg. Még van egy utolsó kapcsoló: Knots/Lenght. Az első esetében a felületek elhelyezkedése és mérete a görbéhez (pontosabban: a görbe aktív szakaszához) tartozó pontokhoz fog idomulni. A második esetben csak a görbe hossza számít, azaz a felületek eloszlása egyenletes lesz. Bonyolultabb tárgyakhoz néha 50-100 spline is szükséges, s nehéz eldönteni, hogy melyik részen legyen a Knots és melyik részen legyen a Lenght bekapcsolva. Aki türelmetlen, vagy gyenge idegzetű, annak azt

1 FELÜLET, 3 COLOR TEXTÚRA (EGY KIS ALPHA SEGÍTSÉGGEL)



tudom javasolni, hogy egy objecten belül lehetőleg csak az egyik típust használja, mert egy kis figyelmetlenség több órás renderinggel egybekötött hibakereséshez vezethet. Arra sincs általánosítható válasz, hogy egy szakaszra mennyi felületet érdemes „pazarolni", de akinek nagyon megtetszett ez a funkció és úgy dönt, hogy mostantól minden objectjét így fogja elkészíteni, az mindenekelőtt írjon levelet a (nyári) Mikulásnak, hogy lepje meg 32Mb RAM-mal. A görbékkel még fogunk foglalkozni, de itt az ideje, hogy visszatérjünk az 5.0 újdonságaihoz.

A másik oldal, a Layout valamivel több meglepetéssel szolgál. Egy-két panel feltűnően átalakult, de az igazán lényeges újítások a látszólag változatlan Surface ablak alatt rejtőzködnek, s azon belül is a textúráknál. Az előző (4.0) verziót látva úgy tűnt, már sosem fog megváltozni a programnak az „egy attribútum-egy textúra" felépítése, de szerencsére a LW-nek ezt a részét is meglobogtatta a változás szele. A sokat kritizált Imagine-hez hasonlóan már a LW-ben is korlátlan számú textúrát használhatunk, s ezek intenzitását a Texture Opacity melletti számmal szabályozhatjuk. Mindez nagyon jó és már régóta hiányzott, de nem lehetünk teljesen boldogok, mert azt az apró E betűt (envelope) most is kifelejtették. (Kell valami a 6.0-ba is.)

Talán még ennél is fontosabb és több lehetőséget rejt az Alpha textúrák megjelenése. Mivel a brush-okat hiába vágjuk ki szabálytalan alakúra, később a háttér is a brush tartozéka lesz, s ezt a színt mindig az object színéhez kell igazítani, pedig a rajzprogramokból ismert Matte mód lenne az üdvözítő megoldás. Ezt lehet helyettesíteni egy olyan alpha képpel, amin az aktív részek fehérrel, a háttér pedig feketével van megrajzolva. Az alpha képek másik fő alkalmazási lehetősége, amikor szürke színátmenetek segítségével elmossuk a brush széleit.

További érdekességeket fedezhetünk fel a fényekkel kapcsolatban is. (Persze most mindenki a Lens Flare-re gondol, de nem arról lesz szó.) Alig észrevehetően lapul meg a No Diffuse és a No Specular nevű gadget. Ezekkel ki lehet kapcsolni a fény csillanását, vagy épp' ellenkezőleg: a fény valójában nem világít csak becsillan. Hogy mindez mire használható? A No Specular bekapcsolásával gyakorlatilag irányítható szórt fényt kapunk, s világos felületekre – melyek kicsit visszaverik a fényt – elhelyezve még realisztikusabb képeket készíthetünk. Fordított kapcsolóállásra pedig olyan képnél, animációnál lehet szükségünk, ahol sokat akarunk sejtetni, de igazából semmit sem akarunk láttatni. Csak a memória, az idő és legfőképpen a fantázia szab határt a lehetőségeknek.

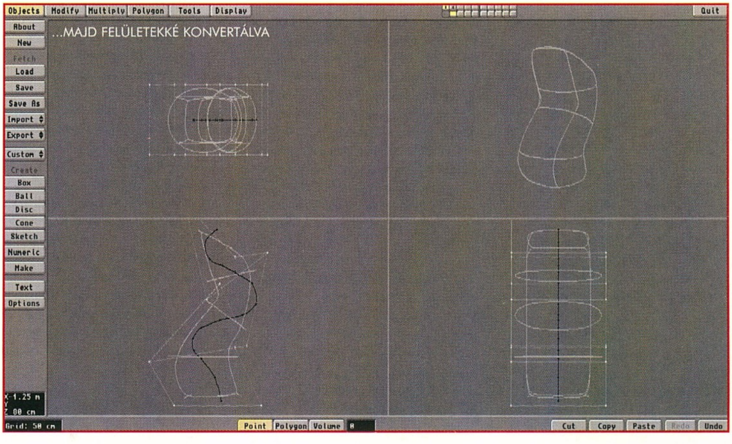
Ezek alatt található a Projection Image, aminek a segítségével már az írásvetítő szimulálása sem lehetetlen többé. Természetesen ez csak Spot lámpáknál használható.

Miután minden említésre méltó újdonságról szó esett, nem marad más hátra, mint egy rövid kritika: Sok apró hibája és hiányossága ellenére nem mondhatom, hogy rossz, mert ahhoz sok negatív változásra lenne szüksége, s ez még szerencsére nem történt meg. Viszont az kifejezetten bosszantó, hogy egy-két hét programozói munkával és egy kicsivel több figyelemmel SOKKAL jobb programot alkothattak volna. Sok-sok munkával minden megoldható, de lényegesen megkönnyítené és felgyorsítaná a program használatát még néhány envelope kapcsoló. Ahogy Sly barátom mondta: „Legalább nem unalmas a munka, van még benne egy kis kihívás." Hát, akad egynéhány...

De hogy ne legyen ilyen lehangolt a cikk vége, megemlítem a Modeler egyik régi, de kevesek által ismert szolgáltatását. Az összes olyan ablakba, ahová számokat kell megadni, beírhatunk matematikai kifejezéseket is. Azaz 6x7-re 42 fog megjelenni. A négy alapműveletnél többre általában nincs szükség, de nem kell megijedni, nem csak ezeket ismeri. További pozitívuma, hogy ahol a törtszámok nem értelmezhetőek (pl.: pontok száma), ott nem csak elhanyagolja a törtrészt, hanem kerekítést végez. (Csak azt nem értem, hogy a Layout-ban ez miért nem működik...)

További kellemes RAM vásárolgatást kívánok, találkozunk egy hónap múlva.

GABRIEL



Maximálisan nyár van, mégpedig olyannyira, hogy még a GURU is beszünteti ténykedését egy apró pici hónapra. Tétlenségről persze szó sincs, hiszen mint azt talán mindenki tudja, ilyenkor elvonulunk egy csendes pontjára az országnak táborozni, ami onnantól kezdve megszűnik csendes pontnak lenni, továbbá nekünk is sokkal több teendőnk lesz hirtelen, de legalább abban a hitben csinálunk mindent, hogy nyaralunk. És hát ugye nyaralni jó meg szép meg ilyesmik, még akkor is, ha az emberen időnként valamiféle élő levrovot próbálnak számon kérni. Különösebben persze nem zavar, úgysem lesz belőle semmi, valahogy eddig még mindig sikerült elhalasztani úgy kb. egy évet és minden bizonnyal idén sem lesz ez másként. Azonban egyelőre semmiféle ilyen dolog nem fenyeget, tekintve azt az apróságot, hogy jelen sorok írásakor a tábor még baromi messze van, szemben a cikkleadási határidővel, ami meg marha közel. Így aztán jelenleg a „Nagy Semmittevés" előtti utolsó levrovon gályázok, amint arra talán a jobb megfigyelőképességgel megáldott olvasók talán már rá is jöttek. *(Arra, hogy megadtad a 30 Ft-mat és elmehettem kajálni – a törd.)* Nem mintha ez akkora nagy dolog lenne, *(Neked, én meg éhezem – a törd.)* hiszen ha máshonnan nem is, de a lap tetején levő levrov feliratról lehet tudni, hogy ez a levrov és nem mondjuk Béla néni szexuálpszichológiai tanácsadó rovata. Bár sosem lehet azt tudni, a végére akár még az is lehet belőle, ugyanis a mai levrov kissé formabontó lesz, ugyanis egy darab levél sem lesz benne. Ennek több oka is van.

Először is *(Lusta a Brazil – a törd.)* én már szabadságoltam magam (bár ez itt valamiért senkit sem érdekel különösebben), így aztán majd hülye leszek mindenféle kemény munkákat végezni. Egy levrov elkészítésének pedig a legnehezebb része az olvasói levelek elolvasása és begépelése. Jóllehet lassan titkosírás-szakértővé válok és a gépelés sem megy már olyan lassan mint két sörrel ezelőtt, ennek ellenére kimondottan utálok leveleket bepötyögni. Továbbá a nyár jótékony hatást vált ki úgy látszik az olvasótáborból is, tudniillik a megszokottnál jóval kevesebb levél érkezik és azokban sincs semmi érdekes a táborra való jelentkezést leszámítva.

Nem mintha az annyira érdekes lenne a sokadik után de mindegy, legalább nekem nincs vele gondom. Nos, egy szó mint száz, levélbontás helyett most formabontás következik a következő néhány sorban, miszerint is mindenféle dolgokról fogok hosszabb, vagy rövidebb szösszeneteket elkövetni. Régóta tervezem már, hogy néhány dolgot bővebben kitárgyalok, azonban a levelek miatt sosem volt rá lehetőségem, most azonban semmi nem ment meg ettől Titeket.

Most tehát öveket kéretik bekapcsolni, mert kezdődik az „Akár még Ti is érdeklődhettetek volna róla" című levrovpótló. Nem is akármivel, hanem mindannyiunk pici szíve csücskével, azaz

MI ÚJSÁG A CD GURU-VAL?

Köszöni szépen jól érzi magát és szépen fejlődik mind példányszámilag, mind tartalmilag. Egy probléma van csak részünkről, mégpedig a CD 650 megabyte-os kapacitása meglehetősen picike. Részetekről azonban már több zökkenő is akad, melyekről ugyan szóltam egy-két keresetlen szót, de mivel állandóan visszatérő dolgok ezek, hát úgy gondoltam röviden összefoglalom az összefoglalnivalót. Nosza.

1. Köszönöm szépen, vírust nem kérek...

Minden ellenkező híreszteléssel szemben, kis stábunk nem híve a vírusok terjesztésének. Eddig egyszer fordult elő, hogy az egyik lemezen maradt egy kis takonypóc, szerencsére az ártalmatlanabbik fajtából. Máig is rejtély miképpen került oda, még nagyobb, hogy miért maradt ott. A közeljövőben igyekszünk még jobban odafigyelni rá, ám a vírusokkal folytatott versenyfutásban időnként lemaradhatunk. Egy biztos: a tőlünk telhető legtöbbet megtesszük, valamint minden CD-n megtalálhatók a legfrissebb víruskereső programok is, sose lehet azt tudni.

2. Mire jók a működésképtelen szoftverek a CD-n?

Abszolút semmire. Ezért aztán sosem teszünk rá olyat, ami nem indul el, vagy nem használható, legalábbis technikailag. Minden program elindul, csak tudni kell a módját. Sajnos mivel a PC a „túlkompatibilitás" kellemes állapotába került, ezért szinte ahány PC annyiféle gond lehet. Jó is ez. Általában a legtöbb problémát a memória mérete (XMS, EMS, akármi), a nem megfelelő videokártya, vagy a hangkártya hiánya okozza. Windowsos programok esetében pedig a hiányzó, vagy nem megfelelő módon telepített driverek okoznak kellemes meglepetéseket. Tipikus esetnek Windows 3.x esetén a WinG és a Win32s, míg Win95 esetén a DirectX hiánya mondható. Ezek nélkül a legtöbb game meg sem moccan, jó esetben talán röfög valamit a hiba okáról, rosszabb esetben magával rántja a béka segge alá az egész rendszert. Nem mintha az olyan nehéz lenne. Egy szó mint száz, minden program ki van próbálva, mégpedig a szerkesztőség leggagyibb gépén ami tényleg nem egy nagy szám (486 DX2/50, 8 mega ram), viszont mindenféle szemét telepítve van rajta.

3. És egyáltalán, miért CRC hibásak a tömörítések?

Hehe. Mert pentiumos gépen valami régebbi ARJ-vel próbáljátok kibontani. Tessék beszerezni egy új ARJ verziót, ami nem is olyan nehéz, hiszen a CD GURUkon is előfordult már néhányszor. Ajánlott az ARJ 2.5-ös mert azzal biztos jó, ellenben maximálisan ellenjavalt a 2.8-as, mert az meg egy hamis darab, tessék szépen gyorsan elfelejteni. Esetleg áttérünk a zipzárra, azzal (egyelőre) egyik procival sincs gond.

4. Miért tömörített minden a CD-n?

Rém egyszerű: mert így több fér rá. Időnként jönnek olyan levelek amik azt nehezményezik, hogy ne legyen minden összenyomva mert nincs elég helyük a vinyójukon szétpakolni. Ez részben jogos, régebben tényleg voltak százegynéhány megára szétnyíló anyagok a korongon ami tényleg egy hülyeség, de manapság ez nem jellemző, 30 vagy 40 mega hely pedig mindenkinél illene, hogy legyen, ez nem egy túl extra igény. Mi a továbbiakban is tömörítünk, mint azt már mondtam, így is kevés hely van egy CD-n. Inkább örüljetek, hogy ennyi stuffot kaptok, akinek ez meg nem tetszik, annak tudnék ajánlani hasonló kiadványt a magyar piacon amin nincs tömörgetés, de sok anyag sem. Viszont nem ajánlok.

Nos, talán ennyit a CD GURU-ról. Van itt még valami, ami hasonló gondokat szül, ha úgy tetszik kisöccse a CD GURU-nak, mégpedig az

ELŐFIZETŐI LEMEZMELLÉKLET

Ami igazából nem csak előfizetői mert boldog-boldogtalan megveheti, de mivel az előfizetők ingyen kapják ezért maradjunk talán ennél a megnevezésnél. Naszóval, mint mondottam volt, itt is akadnak némi problémák néha, de ezek megoldása hasonló mint fentebb írtam és nem is ezt akarom tovább feszegetni, hanem a lemez megszerzésének feltételeit. Nyilván egyszerű dolog lemásolni, még egyszerűbb dolog megkapni az újsággal, de mivel vannak olyanok akiknek egyik sem megy, ezért aztán külön is meg lehet rendelni postán, mint az köztudott. Többször leírtuk, sőt minden számban ott is van, hogy utánvéttel majdnem kétszer annyiba kerül, ennek ellenére mindig van aki meglepődik a végösszegen amikor megkapja a lemezt. Ennek a megoldása egyszerű. Vagy szétgéppuskázzátok a postát mintegy rosszallásotok jeleként és ezáltal talán leszállítják az áraikat, vagy belföldi postautalványon feladjátok a pénzt a GURU címére és a közleményhez beírjátok, hogy melyik lemez kell. Igaz, ez utóbbi esetben meg kell bíznotok bennünk, hogy a beérkezett pénzt nem egyből elsörözzük. Lehet, hogy mégis jobban jártok a géppuskázással...

Hopp, kezdek rosszfele eltérni. Már a mindenféle elő meg befizetésnél tartok, viszont ezeket most inkább gondosan ki fogom hagyni, hiszen a népszerű „hogyan fizessek elő" és a „miért nem érkezik meg az előfizetett anyag" című játékokat egyrészt meglehetősen unalmasnak tartom, másrészt ezekről már tényleg annyi szó esett, hogy kár tovább feszegetni. Az előző számban különben is részletesen ki volt tárgyalva és nem csak a levrovban. Erről ennyit.

Viszont van itt egy vissza-visszatérő és egyre sűrűbben feltett kérdés amiről még nem írtunk eleget mert nem is lehet, nevezetesen arról, hogy

MIÉRT JÓ NEKÜNK A WINDOWS 95?

Hát az attól függ. Nekem például azért, mert pénzt keresek vele, igaz

ugyan eddig még nem nagyon találtam. Gyanítom, hogy a szoftveres cégek is valami hasonló okból kifolyólag próbálkoznak vele. Nem készítettem ugyan felmérést, de még az is lehet, hogy ha egy játék dobozára rá van firkantva, hogy Win95 alatt megy akkor az egy jó pont. A játék készítőinek mellesleg egészen kellemes dolog, hogy nem kell mindenféle video meg hangkártyához programot fabrikálni, hanem használhatják a Win95-höz kifejlesztett DirectX lehetőségeit, ami a programok felé egy hardverfüggetlen programozói felületet biztosít. Aki valaha is írt már olyan programot, aminek pl. SVGA üzemmódokban kellett futkároznia, az bizony nem éppen hálásan gondol azokra az órácskákra amíg azzal tökölt, hogy a program ne csak egyféle SVGA kártyával működjön. Hangkártyák programozására ez a megállapítás dettó ugyanígy igaz. Szintúgy a memóriakezelésre, hiszen a Windows egy rakás dolgot felkínál készen, csak tessék, csak tessék. A felhasználók oldaláról is vannak előnyei a dolognak, hiszen ha a gépben levő VGA kártyához és a hangkártyához felinstallálja a drivereket, akkor a programok ezután tökéletesen működnek és nem prüszkölnek, hogy az adott hardvert nem ismerik meg ilyesmik.

Mint már ennyiből is látható talán, remek dolog ez az egész Win95. De akkor viszont adódik a kérdés, hogy ugyan már

MIÉRT SZIDJÁK ANNYIAN AZT A SZERENCSÉTLEN 95-ÖST?

Talán azért, mert a fenti megállapítások és elképzelések szépek ugyan, de a valóság nem ennyire tökéletes. Sőt. Az odáig rendben van, hogy felinstallálgatunk mindenféle remek meghajtóprogramot amik talán még működnek is, azonban miután ezt megtettük és próbálkoznánk néhány az új rendszerhez készült programmal, döbbenten tapasztaljuk, hogy az eddig aránylag jónak tartott gépünk teljesítménye kritikán alulinak mondható. És valóban. Alapállapotként és elég jó közelítéssel azt lehet mondani, hogy a Win95-ös progik futtatásához fel kell tuningolnunk gépünk teljesítményét minimum a kétszeresére, de ha több, az sem baj. Ezzel el is érkeztünk az első ponthoz, amiért általában a GURU cikkírói is szapulni szokták a Win95-öt, valljuk be, nem is alaptalanul. Hozzá vagyunk szokva, hogy a játékok (maradjunk egyelőre ezen a téren) DOS alatt egészen jó teljesítménnyel futkároznak, erre meg jön itt ez a böszme nagy oprendszer és lelassít mindent, igaz ugyan, hogy azt abszolút hardverfüggetlenül teszi. Nehéz ezt megemészteni. Továbbá a legtöbb windowsos program készítője elkényelmesedik a feneke alá tolt határtalanul gazdag lehetőségektől, ettől kezdve nem figyel oda mekkorára nő a program, mennyire gazdaságtalanul vannak tárolva az adatok és így tovább. Hiszen egyszerűen csak rá kell írni a dobozra, hogy a minimum hardver konfiguráció a duálpentium meg ezer mega ram és kézcsókolom el van intézve minden. És ez a legnagyobb baj, nem az, hogy a program Win95 alatt fut, mert lehet hozzá jó szoftvereket készíteni, szerencsére erre is van példa. Első nekifutásra a mi szemszögünkből talán ennyi elég is az ellenszenv kialakulásához. Van persze még néhány „apróság", melyek közül megemlítenék néhányat. Például a remek 32 bites oprendszer csak elvben és csak a hirdetésekben 32 bites, a valóságban sok 16 bites kódot tartalmaz amitől aztán lassabb és bizonytalanabb is. Sajnálatos módon a 16 bites Windows programok drasztikusan rontják a rendszer teljesítményét és biztonságát, nem beszélve a multitasking tönkretételéről. Ez utóbbiról amúgy is rossz véleményem van a Win95-tel kapcsolatban, mert az ugyan tény, hogy a Windows 3.x-nél lényegesen jobb (mondjuk annál nem nehéz...), ám egy OS/2 Warp-hoz, vagy egy Unix-hoz viszonyítva, ugyanazon a gépen siralmas eredményeket produkál. És most még finom voltam. Mindezek ellenére a rendszer használható, aránylag szép is és ami nem elhanyagolható, hogy rengeteg program létezik hozzá és ez az, ami meghatározza egy oprendszer létét. No persze direktbe csak és kizárólag Win95 alá kevés program készül. Nagyon sok program elszaladgál Win32s segítségével a régi windowson is. Valamint érdekes, hogy újabban a játékgyártók is kicsit finomabb erőbedobással termelnek Win95 alá, pedig tavaly egy csomóan melldöngettek, hogy na mi már ezentúl csak így meg úgy. Hát igen, idő kell amíg az embereket meggyőzik róla, hogy mi a jó nekik. Összességében maradjunk annyiban, a Win95 elég jól használható ha az ember megszokja a nyűgjeit és nem vár csodákat, de az ideálistól még olyan messze van, mint a svábbogár agykapacitása a tördelőszerkesztőnkétől. Hmm, ez nem is olyan jó hasonlat, ennyire nem jó a Win95. Pontosabban a svábbogarak túl okosak. Vagy fordítva. *(AMEG – a törd.)*

Van azonban olyan is, amivel kapcsolatban nem kell különösebben győzködni az embereket. Ez pedig nem más, mint az

INTERNET

avagy korunk új csodája, divatja, rákfenéje, létszükséglete kinek hogy tetszik, illetve nem tetszik. A GURU olvasóinak úgy látszik tetszik, egyre többen érdeklődtök iránta, elég sok levelet kapunk e-mailen keresztül és egyre több az olyan visszajelzés mely szerint az újságban is bővebben akartok róla olvasni. Ám legyen, brummogta a főmedve, és lett. Mármint bővülő internet rovat, bővülő Web oldalak és bővülő telefonszámla, de az mellékes. Ami érdekes, hogy a GURU WWW oldalait tulképpen eddig nem nagyon hirdettük, mégis komoly érdeklődés mutatkozik iránta, amint azt a nemrégiben felkerült számlálónk mutatja. Azt gondolom magamban, hogy ebből inkább előbb mint utóbb le kell vonnunk azt a következtetést, hogy többet és jobban kell majd törődnünk vele. Némi problémát csak az idő kevéssége jelenthet, mert ugyebár egy nap áll 24 órából meg egy éjszakából, amiből jelenleg az éjszaka felét is átdolgozzuk (Te biztos nem – a törd.) lassan és néha azért aludni is kéne. Na mindegy. Aki már volt a GURU WWW siteon, az látogasson el a jövőben is mert fejlődni fogunk, aki pedig még nem járt nálink, az jöjjön! S ha valaki még internet közelbe sem jut, az lapozzon az internet rovathoz ahol Joco fergeteges stílusú (néha nem fergeteges stílusú) szakmai továbbképzése és komolyabb hírei mellett némi ízelítőt, amolyan könnyen emészthető vegyes salátát próbálunk generálni nektek előételként. Úgysem fogjátok kihagyni a netet, ha csak egy kicsit is érdekel, lefogadom. Később szóba jöhet még sok minden más is, momentán semmi konkrét dolog nem jut az eszembe, de ha valamiről többen érdeklődtök az Internettel kapcsolatban, akkor arra biztos rátérünk mint cyberutazó a cyberországútra (micsoda marhaság).

Végül pedig nem maradt már más hátra, csak egy kérdés amit mindegyikőtök ebben a pillanatban feltesz magában, azaz

MIKOR HAGYOM MÁR ABBA EZT AZ EGÉSZET?

Háháá, pillanatokon belül. Mint már az elején is úgy mellékesen megjegyeztem, már réges-régen szabadságoltam magam, ennek ellenére mégis arra vagyok kárhoztatva, hogy két perccel a táborbavonulás előtt levrovot készítsek. Ugyan jól kitaláltam magamnak, hogy az eszembe jutó mindenféléket csak úgy beömlesztem végre ide, ne feszítse már annyira belülről azt az okos fejemet, de mostanra határozottan úgy érzem, itt az ideje befejeznem és elmenni pihenni. Természeten jó néhány fontos és közérdekű téma kimaradt, mint például miért foglalkoztatunk őrült tördelőt, hány pár zoknit használunk el évente, kimaradt a hardvervásárlási tanácsadó és újólag nem közöltem játékcégek címlistáját, azt viszont nem is fogok. A többire esetleg még egyszer visszatérhetek, bár nem valószínű, hogy túl hamar sort kerítenék rá, hiszen úgy háromévente egyszer írok egy ilyen levrovot amiben nincs levél csak mindenféle megaokosság és gigabölcsesség. Most azonban ezeknek is vége, ezennel ünnepélyesen kihirdetem, hogy ettől a pillanattól kezdve elkezdődött a vakáció, levrov vége, nyári szünet, miegyéb. Találkozunk nyár végén, vagy ősz elején, majd meglátjuk, hogy jön össze. Addig is jó pihenést, kellemes kikapcsolódást (több hasonló elcsépelt duma nem jut eszembe) nektek is, de azért vigyázzatok magatokra, mert nagyon nem szeretném ha komoly példányszám csökkenést tapasztalnánk ősszel. Na cső, kalandra fel, kispajtások!

Brazil

ui: direkt kevesebbet írtam a szokásosnál, hogy az a Laza fedőnevű elmeháborodott egyén is kiélhesse végre magát és minden második mondat után beszúrhassa a hülyeségeit. Hagy legyen neki is gyereknap egyszer...

(Ezt még megbeszéljük – a törd.)

ACOMP Minden,

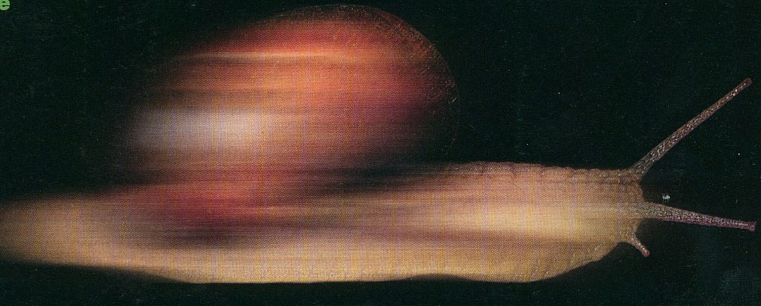
Ez egy csiga ...

DE, ha hozzáadunk még ...

Intel Pentium 100MHz + cooler,
256KB cache,
16MB RAM,
1,44MB floppy,
850MB HDD,
6x sebességű CD-ROM,
PCI VGA kártya 1 MB RAM,
Cybersonic 16b hangkártya,
14" Targa SVGA monitor
(1024x768 0.28, LR, NI)
DeskTop ház,
102 gombos billentyűzet,
MS-700 mouse

AKCIÓ:
HORNET 14.400 FAXMODEM+szoftver is az árban!
Küldje faxait kinyomtatás nélkül, közvetlenül a kedvenc szövegszerkesztőjéből!
Csatlakozzon a világot behálózó kommunikációs hálózatokhoz!

Installált szoftverek:
MS-DOS 6.22 OEM,
DOS Navigátor 1.42 filekezelő,
Qpeg 1.7c picture viewer,
NeoPaint 3.1F rajzolóprogram,
Thunderbyte Antivirus 7.01 (a vírusok ellen),
valamint 100MB shareware játékprogram.



... akkor ez egy Office computer!!! CSAK 159.992 Ft+ÁFA!

Keresse árlistánkat az üzleteinkben. Megéri!!!

Árjegyzékünk lekérdezhető a FAX-BANK-ból: 180-8611/1477## (Tone üzemmódban).

ami a PC-be kell!

Alaplapok:

	486DX 128Kb cache, 2Vesa, 7ISA, 4*72pin RAM, OEM	8.992
	486DX4-133MHz-ig, 256Kb cache, 3PCI, 3ISA, 4*72pin RAM, SiS chipset, Award bios, IDE+ (Mode 4)	12.800
	Pentium 75-166MHz, 256Kb Pipeline Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green), PCI IDE+ (Mode 4) Acorp	16.800
	Pentium 75-166MHz, 256Kb Pipeline Burst cache, 4PCI, 3ISA, **Intel Triton 2 VX chipset**, Award bios (P&P, Green), PCI IDE+ (Mode 4) GigaByte	19.992
	Pentium 75-166MHz, 256Kb Pipeline Burst cache, 4PCI, 3ISA, **Intel Triton 2 HX chipset**, Award bios (P&P, Green), PCI IDE+ (Mode 4) GigaByte	23.200
	Pentium 75-166MHz, 256Kb Pipeline Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green), PCI IDE+ (Mode 4) ASUS	21.992
	Pentium 75-166MHz, 256Kb Pipeline Burst cache, 4PCI, 3ISA, **Intel Triton 2 VX chipset**, Award bios (P&P, Green), PCI IDE+ (Mode 4) ASUS	29.200

I/O - VGA - SCSI - Ethernet kártyák:

	IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlő	1.200
	IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlö Vesa Local Bus	**1.400**
	Tekram IDE vezérlö PCI Bus (DC290)	2.640
A	**Tekram Cache vezérlö, VLB (DC 680C)**	**4.000**
A	**Tekram SCSI vezérlö, VLB (DC 380)**	**4.000**
	Tekram SCSI vezérlö, PCI (DC 390)	12.000
	Adaptec AHA 2940 SCSI vezérlö, PCI, OEM	**29.992**
	Ethernet 16bit hálozati kártya (ISA)	3.992
*	Ethernet 32bit hálozati kártya (PCI)	6.400

	Tipus	Ram/Max	BUS	
	Cirrus 5430	1 / 2	PCI	5.992
	S3Trio 64	1 / 2	PCI	6.992
	S3 868 - ARK 2000	1 / 2	PCI	10.992
	S3 Trio 64V+	2Mb EDO	PCI	12.400
*	S3 Virge 3D (3D gyorsitó)	2Mb EDO	PCI	25.992
	Spea Mirage Video (S3Trio64V+, TV Tunner, Siicon RAM)	2Mb EDO	PCI	35.992
	Hercules Dynamite 128 (Tseng ET6000)	**2Mb MDR**	**PCI**	**36.992**

Hangkártyák, Fax / modemek:

	MS 10A hangfal (tápegység)	5.200
	MS 30A hangfal (tápegység)	6.800
	Melody hangfal (tápegység)	9.992
	Hornet - Jet Media Labs (16bit, stereo, SB kompatibilis)	6.992
	Cybersonic-SII (SB comp. 16bit, stereo, Wavetable)	10.800
	Sound Blaster Vibra Radio 16 (16bit, stereo) OEM	13.920
	Sound Blaster 32AWE (16bit, CSP,Wave) OEM	23.992
*	**GRAVIS ULTRA SOUND (256Kb RAM) OEM**	**11.600**
*	GRAVIS ULTRA SOUND ACE (512Kb RAM)	13.800
	GRAVIS ULTRA SOUND P&P	23.992
	GRAVIS ULTRA SOUND P&P Pro (0.5 / 8.5Mb RAM)	29.992
	Zoltrix 96/48/24bps belső Fax/Modem + sw	3.520
	Hornet 14400bps belső Fax/Modem + sw	8.992
	Modem Blaster 28800bps belsö Fax/Modem + sw	**19.200**
	Pora 28800bps külső Fax/Modem + sw	27.992
*	Motorola 28800bps külső Fax/Modem + sw	33.600

Minolta lézer nyomtatók:

	WinLaser 400 (300dpi, 4lap/perc)	66.800
	SP 1000L (300dpi, 6lap/perc)	69.992
	PagePro 6 (600dpi, 6lap/perc)	89.992
*	Dob modul WinLaser 400 (4500lap)	19.992

Panasonic nyomtatók:

	KXP-1150 9 tüs, A4	23.600
	KXP-2130 24 tüs, A4, szines opció	32.640
	Festékszalag 9 tüs tipushoz	1.160
	Festékszalag 24tüs tipushoz	1.960

Memória-cache elemek:

	128Kb DRAM	680
	512Kb DRAM	1.600
*	1Mb SIMM 70ns 1 hó	1.000
	4Mb SIMM 70ns 72pin	4.200
	8Mb SIMM 70ns 72pin	8.400
	16Mb SIMM 60ns 72pin	15.600
	256Kb Burst cache	2.400

Processzorok:

	Am5x86-P75MHz	6.800
	Am5k86-P75MHz	9.992
	Pentium 100MHz	21.280
	Pentium 133MHz	38.992
M	Pentium 166MHz	69.992
	486 cooler	680
	486 Turbo cooler	800
	586 cooler	880
	586 Turbo cooler	992

Házak, tápok, kábelek:

	Desk Top ház + táp	4.992
	Minitorony + táp	5.992
	Miditorony + táp	7.600
	Nagytorony + táp	9.992
	Nagytorony + 230W táp	14.992
	Tápegység 200W	3.840
	IDE HDD adatkábel	400
	SCSI HDD kábel	800
	"Y" tápkábel elosztó	400
	"Y" game port elosztó	1.900
	220W hálozati kábel 3m	400
	Printer kábel (1.8m)	320
	Printer kábel (3m)	392
	Printer kábel (5m)	520
	Printer kábel (10m)	960
*	Laplink kábel (1.8m)	360
	BNC T-dugó	320
	BNC 50ohmos lezáró	320

APC szünetmentes tápok:

Back			
250VA	18.320		
400VA	27.280		
600VA	37.200		
900VA	61.600		
1250VA	80.800	**S600VA**	**36.000**

PC-s joystickok:

	QS-123 Warrior	1.800
	QS-189 Python	1.800
	QS-191 Starfighter	1.600
	QS-201 Super Warrior	2.640
*	QS-203A Avenger	1.840
	QS-206 Skymaster	6.160
*	QS-209 Skyhawk	1.560
	QS-172 Raider 5	1.840
	QS-216 Warrior Strato	7.120
	QS-217 Command pad	1.920
	Gravis Game Pad	3.120
	Gravis Analog Joy	3.900
	Gravis Analog Pro Joy	5.800

Mágneslemezek

	NoName 3.5" DSHD	520
	TDK 5.25" DSHD	792
	TDK 3.5" DSHD	960
	TDK 3.5" DSHD 20db	1.680

Winchesterek:

	850Mb Quantum	22.992
	1.2Gb SeaGate	26.992
	1.7Gb IBM	32.992
	2.1Gb SeaGate	43.992
A	**2.0Gb SCSI SeaGate + Adaptec AHA 2940 1hó gar.**	**69.992**
A	**4.3Gb SCSI Quantum Grand Prix, 1hó gar.**	**89.992**
M	**4.3Gb SCSI Quantum Atlas Wide**	**117.600**
	HDD beépitö keret	240
	HDD mobil keret AT-BUS	3.600
*	HDD mobil keret SCSI	3.992

Floppy, CD-ROM Drive-ok, CD írók:

	1.2Mb FDD (6 hó garancia)	5.992
	1.44Mb FDD Sony, Mitsumi	3.400
	BTC CD-ROM 6x, AT-BUS	9.992
	Aztech CD-ROM 8x, AT-BUS	16.992
	Optic Storage CD-ROM 8x, AT-BUS	18.992
	Hitachi CD-ROM 2x, SCSI	6.320
	Sony 76S CD-ROM 4x, SCSI	17.600
!	Yamaha CDR102 (4xR-2xW)	128.000
!	HP SureStore (4xR-2xW), kártya, sw, 2db CDR	176.000
!	Yamaha CDR100 (4xR-4xW)	186.000

Monitorok:

	14" Samtron SVGA (1024*768,0.28,LR)	36.800
	14" Targa SVGA (1024*768,0.28,LR, NI)	36.400
	15" Targa (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	51.992
	15" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	58.400
	17" Targa (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	89.992
	17" Targa Trinitron (1280*1024, 0.26, LR, NI, Digi.)	113.600
*	17" Daewoo (1280*1024, 0.26, LR, NI, Digital)	107.992
M	20" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	192.000
M	21" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	232.000
	14" monitor filter üveg	800

Billentyüzet, mouse, gamepad, scanner:

	102 gombos billentyüzet Kanrich-Chicony (Hun.)	2.080
	102 gombos billentyüzet BTC (Angol)	2.080
	105 gombos WIN95 billentyüzet Kanrich (Hun.)	2.800
	102 gombos billentyüzet Stamford Cherry (E / H)	4.992
	Microsoft Natural Keyboard OEM	10.400
	Microsoft Natural Keyboard	11.200
	Microsoft mouse OEM RET	3.992
	Power Click	800
	Gear mouse	800
	MS-700 mouse + pad	1.680
	Genius Easy Handy Scanner (800dpi, 256 szürke)	10.400
	Genius Handy Scanner (800dpi, 16.8M szin)	23.920

Hewlett Packard termékek:

	DeskJet 400-600 (A4, fekete, szines opc.)	42.992
M	LaserJet 5L (300dpi, 1Mb RAM, RET/MET)	105.600
M	LaserJet 5P (600dpi, 2Mb RAM, RET/MET)	182.400
M	LaserJet 5MP (600dpi, PS, 3Mb RAM,RET/MET)	224.000
M	ScanJet 4s (200dpi, 4bit, mono)	56.800
M	ScanJet 4p (300dpi, 8bit, 256 szürke)	99.992
M	ScanJet 4c (600dpi, 30bit, color)	186.000
	DeskJet patron (5x0-6x0), fekete, szines	4.800

Központi üzlet: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, ebédidő: 12.30-13.00, Szombaton: 9.00-13.00

486CX4-100-as PC konfiguráció vadonat újan garanciával eladó.
PCI, EIDE alaplap, 4MB RAM, 540MB winchester, 1.44 floppy, 512kB VGA, 14" színes SVGA monitor, billentyűzet, ház, egér.
Tel.: 06 (30) 502-804

14" SVGA monitor eladó. Tel: 06 (29) 342-687

Hirdess!
Hirdetési tarifáink: szavanként 20 Ft. A szöveget, vagy a befizetési csekk (belföldi pénzesutalvány) közlemény rovatába, vagy külön levélben várjuk az alábbi címre:
PC GURU - Apróhirdetés
1399 Budapest, Pf. 701/765

A Csokonai Művelődési Ház

Számítógép klubja

szeretettel várja az érdeklődőket minden szombat délelött.

Cím: Csokonai Művelődési Ház
1153, Budapest, Eötvös u. 64-66.,
Tel.: 169-0495, 189-2240

LEMEZ MELLÉKLET

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is: PC GURU • 1399, Budapest Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költségek miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 150 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

GURU-ka
Inkább nézd meg...

C64-anim
VPIC-el nézd meg a képet

CD Lister
File-id.diz-eket kigyűjti a tömörített állományokból (ZIP, RAR, ARJ)

D-stroy 3-D
Bomberman klón

Hytris v1.0
Othello játék

Jatman
Lövöldözős, gyűjtögetős, ügyességi játék

Justice
64kB intro

Előfizetői lemez helye

Ismét és újra CD GURU

Még kapható a CD GURU 96/4. Hiába nyár, hiába uborkaszezon a CD telis-tele van a legjobb demokal és érdekességekkel. Az ECTS és az E3 szolgált rengeteg olyan újdonsággal, ami nagyban befolyásolta a CD készítését. Persze a demohalmon kívül a szokásos utility, felhasználói program és shareware gyűjtemény is megtaláló a korongon.

Lássunk most egy kis ízelítőt a demokból:

- Megarace 2 - újra a showban száguldunk
- Settlers 2 - telepesek előnyben
- Rise & Rule of Ancient Empire - egy jól sikerült Civ II klón
- Total Mayhem - stratégiai játék Syndicate stílusban
- STORM - harc a víz alatt
- Afterlife - menny vagy pokol LucasArts kivitelezésben
- Orion Burger - egy fantasztikus kalandjáték
- Ages of Rifles - az SSI új stratégiai játéka
- Shattered Steel - Earthsiege-szerű robotos játék a Mindscape-től
- Return Fire - helikoperes, lövöldözős játék
- Strife - DOOM RPG
- Shellshock - egy új Core program előzetese
- Wizardry: Nemesis - az új Wizardry alkotás bemutatója

és persze még rengeteg minden más...

SCI™

PRESENTS

Megcsalt a barátnőd?
Eleged van a véget nem érő házimunkából?
Úgy érzed, hogy egy vagy a vesztesek véget nem érő listáján?

Egyetlen lehetőséged maradt:

GENDER WARS

NEMEK HÁBORÚJA

Részt vehetsz Te is a Nemek Háborújában,
ha helyesen válaszolsz a feltett kérdésekre:

1, Maximum hány katonát irányíthatunk a játékban?
2, Sorolj fel legalább 5 fegyverfajtát a kelléktárból!
3, Milyen viselkedésformákra utasíthatjuk embereinket?

A válaszokat 1996. augusztus 20-ig várjuk a PC GURU címére, három helyes megfejtést beküldő pedig megtapasztalhatja a háborút a KoBaK jóvoltából, hiszen

3 db eredeti Gender Wars

vár a szerencsésekre.